RAGE 2 CENAZEYİ KALDIRALIM MI?

• YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ •

Oyungezer

Haziran 2019/06 • ₺15 (KDV Dahil) • Sayı: 140 • ISSN: 1307-8933



GAME OF THRONES hakkında her şey!

BORDERLANDS 3

DURUN, SAHİBİ GELDİ!

TOTAL WAR THREE KINGDOMS
Çin malı deyip geçme...

DOTA AUTO CHESS
Valve ışığı gördü!

A PLAGUE TALE INNOCENCE
Ayın cevher oyunu

KIBRIS FİYATI: 15 ₺ (KDV DAHİL)
setimedia





İÇİNDEKİLER

SELAM OGZ!



PORTAL

İNCELEMELER

ALT

MEDDYA

DATA



PİKSEL





Total War sevmeyene Total War, Çin tarihi sevmeyene Çin tarihi sevdirir.







2'de onu kafasından vurmanız için size bağıra çağıra yalvaran karakter vardı! BL3 bunun üzerine gerçekten çıkabilecek mi?









C. SERPİL ULUTÜRK
serpil@oyungezer.com.tr

Hoş Geldiniz!

GELECEĞE DÖNÜŞ

Matrix'e yıllar sonra devam filmi yapılacağı konuşuluyor, Call of Duty'nin Modern Warfare'i başa sarma ihtimali var, Yüzüklerin Efendisi dizisi neredeyse hazır, Terminator yine Terminator... Sadece bunlar değil, aslında her gün ayrı bir efsanenin yeniden canlandırılacağına dair haberler geliyor. Eskileri yeniden paketleyip piyasaya tekrar sunmak aslında her zaman var olan bir eğilimdi ama insan son 25 yıldır popüler kültürle beslenip 40'larına gelince yeni diye duyurulan hemen her şeyin eski olduğunu daha bir idrak ediyor. Cümle içinde de "idrak" falan diyor ki iyice ihtiyarlığı ortaya çıksın.

Diğer tarafta Matrix'i sadece ismen bilen, Wachowskiler'i de ancak ve bir ihtimal Jupiter Ascending gibi vasat bir filmden tanıyan bir yeni kuşak var. Onlar için bu duyuruların hepsi taptaze. Aradan bir yirmi yıl daha geçip "Stranger Things'in filmi geliyor", "Hermione Granger'ın solo dizisi", "Cyberpunk 5077" gibi haberler çıktığında anlayacaklar beni. Film ve oyun yapımcılarının fikirleri tükettiğinden, her şeyin kendini tekrar etmeye başladığından yakınacaklar.

Bu döngüyü fark ettikten sonra biz mi bu kültür ürünlerini tüketiyoruz yoksa onlar mı bizi diye sorasım geliyor ama bu minicik selamlama köşesini karartmak yerine, deniz kenarında dikilip rüzgârda trençkotum havalanırken sormak üzere kenara ayırıyorum bu soruyu.

Gelelim bu sayıya: Bayram öncesi dergiyi yetiştirelim, Haziran sayımız bir hafta boyu depolarda beklemesin diye biraz erkenciyiz bu ay. Ayın son beş gününde dünyayı yerinden oynatacak bir haber de çıkmış olsa dergiye yetişemeyecek bu yüzden. İnşallah öyle bir şey olmaz, kırk yılda bir erken çıkacağımız tuttu, onda da curcunayı kaçırmış olmayalım!

Haziran sizi bekler, lütfen içeri buyurun.

Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube



Kimimiz oruç kafası yaşıyordu, kimimiz tatildeydi, kimimiz askerdeydi, kimimiz esas işiyle aşırı meşguldü, kimimiz taşınma telaşındaydı, kimimiz finallerini geçmeye çalışıyordu ve hepsinin üstüne dergiyi bir hafta erken bitirmemiz gerekiyordu. Bu sayı nasıl çıktı hiçbir fikrim yok!

Ömer Akdağ



MİSAFİR EDİTÖR: GÜLHİS CANPOLAT



Tahtsız kalın, oyunsuz kalmayın!

Genel Sorular

Merhaba, Diyarbakır'dan 3. kez selamlar.

1. Bir izlenimim var: Ne zaman dergide incelemeler veya dosya konuları ağırlıklı olsa ilk giden kitap sayfaları oluyor. Çoktandır çizgi roman sayfası da yoktu (neyse ki bu ay vardı).

2. İnceleme Giriş sayfası güzel olmuş. OGZ takımını daha yakından tanıyoruz.

3. Çoktandır Piksel dosyası yoktu. Piksel dosyalarını ihmal etmeyin lütfen.

4. Son Jeton'daki oyun güzeldi. Snopp Dogg'la dövüşmek keyifliydi. Böyle farklı oyunları daha çok görmek dileğiyle.

5. Uzun bir aradan sonra geri dönen Pozan oyun incelemesi yazsa ya tekrar? Yoksa oyun oynamıyor mu artık?

Burada kesiyorum. İnternet adresi hazır yenileniyorken keşke YouTube kanalınız da eskisi gibi olsa. Seviliyorsunuz, hoşça kalın. Biterken çalıyordu: Ed Sheeran - Shape of You
- Ömer Batıhan

Hoş geldin adaş, mesajı ay sonunda attığın için Onur'u dergide yakalayamadın ama en azından buradan onun da cevaplarını göndermiş olayım.

Selam Ömer! Ve sana da selam Ömer! Ehehehe... - Gülhis



1. Dergiden tam 1 sayfa çıkarılması gerektiği zaman Kitap'ı iyi bir hedef olarak belirlediğimiz doğrudur ama sebebi orayı dışlamamız değil de kitapların film, dizi vs. gibi aşırı güncel olmak zorunda olmamaları, ertesi ay girince de çok şey değişmiyor. Yalnız Kitap kısmı bu sebeple ertelediğimiz azdır aslında. Bazen olmamasının asıl sebebi yazacak şeyimizin olmaması. Çoğumuz güncel kitapları takip etmiyor, geçmişte çıkan şeylerden gidiyoruz. Bir de Hazal vardı o kısma sağ olsun çok destek atan ama o da yoğunluğundan ötürü artık pek omuz veremez oldu. Yine de başta Noyan sağ olsun mümkün olduğunca çoğu ay yer vermeye gayret ediyoruz.

Bazen de format olarak iyi gideceğini düşündüğümüz kitaplar çok kötü çıkabiliyor. Örneğin God of War'ın resmi romanı (düşündükçe hâlâ fena oluyorum). - G

2. Bence de güzel oldu orası, lazımdı öyle bir yer. İnsanlar bir yazarın yazısını okuyor ama o yazar kimdir nedir tanımadığı için yazıya ne gözle bakacağını tam bilemiyor öteki türlü.

3. *Şimdi geçmiş tükenebilir bir kaynak olduğu için... :)) - G*

4. Aynen, ben hiç duymamıştım Def Jam'i mesela, iyi oldu böyle sağlam bir oyunun varlığını öğrenmek. Merve'nin eline sağlık.

O Son Jeton'u okuduğumdan beri oyunun Def Jam Records'la bir alakası olup olmadığını düşünüyorum. Henüz Google'lamış değilim. Bu bilgiye hazır hissetmiyorum kendimi. - G

5. Adamdan her ay 1-2 Alt-Meddya yazısı zor alıyorum ya ne oyunu :) Onun da kendince garip bir yoğunluğu var, bilgisayarı da patatesmiş, o

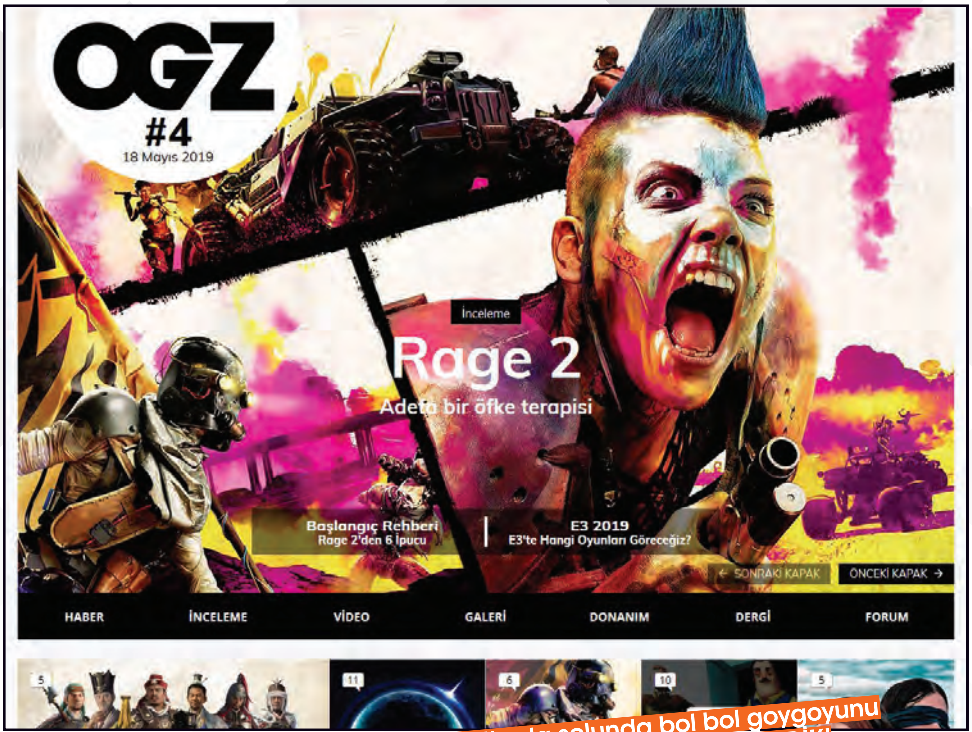
Bize Yazın! **Sadece selam@oyungezer.com.tr değil, Facebook duvarımız, Twitter sayfamız, forumlarımız da emrinize amade. Gelin!**

yüzden incelemelere destek atamıyor şimdilik. Ama sordum şimdi, The Last of Us 2'yi gözüne kestirmiş. "Ona talip olacaksan önce başka şeyler yazarak yolunu yapman lazım" dedim :)

Evet vallahi olmaz denilen oldu ve sitemizi yeniledik :) Birkaç derdi tasası var tabii de bence hem tasarım hem işlev olarak şahane oldu. Başta Raşit ve Eser olmak üzere herkese eline sağlık diyeyim buradan bir kez daha. YouTube kanalına da benzer bir atılım lazım evet. Kısmet artık.

Ed Sheeran şu Game of Thrones aktörü değil miydi ya ne ara şarkı yapmış :)

Shape Of You bir ara o kadar döndü ki radyolarda artık duymaya tahammül edemiyorum, senin de bunu bir endürans dinlemesi olarak gerçekleştirdiğini düşünüyorum Ömer. Ya da çelik gibi sinirlerin var herhalde, ne bileyim... - G



Bu sayının sağında solunda bol bol goygoyunu görebileceğiniz üzere: SİTEYİ YENİLEDİK!

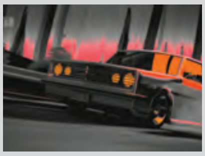
Sizi Bir Süre İhmal Ettim

Selamlar, nasılsınız efendim... Hem The Division 2'ye sardığımdan hem de çocuk cerrahisi kitaplarını Türkçeye çevirip konu konu geleceğin uzmanlarına kaynak hazırladığımdan dolayı sizi mektupsuz bıraktım ama kendimi dergisiz bırakmadım.

1. Konu açılmışken, The Division 2'de Yasin neden silah seslerini beğenmemiş bilmiyorum. Bir asker arkadaşım, yani askerlikteki değil, gerçek keskin nişancı adam, dedi ki silah seslerini ve bunların dış mekân iç mekân farklarını bile birebire yakın yapmışlar. Hatta dedi ki aslında silah sesleri çok fark etmez, mermi kalibresi sesi etkilermiş.

2. DMC 5 demişken, o neyse de FF15 Windows Edition ney öyle ya, Oyunezer'de ezilmişti, ben de ezeceğim. Katılan var mı bilmiyorum ama benim ilk JRYO deneyimimdi ve beni türden soğuttu, şimdi DMC'lerden bile çekiniyorum. FF12-13-14 de böyle mi, alayım mı bilemedim. İmparatorluk babana ihanet edip onu öldürülüyor ama bu esnada yok chocobo'ya binelim yok balık avlayalım yok fotoğraf çekelim manzaraya karşı... Kampları bile 4 erkeğin kuracağı kamplar gibi değil de girlband sanki. Hello Kitty - Island Adventure tadında ama babamız ölmüş kim takar, sen git grubun tankının kız kardeşiyle şehri gez. Ve bu ana görev olsun. Tam hikâye saracak diyorum saçma sapan müzikler, yolda hiç havaya sokamıyor. Savaşa girmek ayrı gaz güzel ama bazen ben ne yaptığımızı, kimin canının gittiğini anlamadan kazanmış oluyoruz. Ben mi çok iyiyim? Hayır tabii ki ama hiç iksir bile kullanmadım.

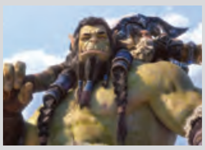
Videolarda Bu Ay



→ Dollar diye bir kanal var, her yıl "Hello 2018", "Hello 2019" diye bir sürü garip garip kurgulanmış, saçma, saçma olduğu kadar eğlenceli videolar yapıyor: ***tinyurl.com/ogz-140-hello***



→ Dizi bittikten sonra en iyi gidecek şey: Kit Harington'ın SNL monoloğu: ***tinyurl.com/ogz-140-kit***



→ Bu Horde işi Sylvanas'la yürümeyecek gibi. Thrall'ın dönüşü şahane bir videoyla duyuruldu: ***tinyurl.com/ogz-140-thrall***

Arayüz de berbat bu arada. Halbuki Japon kültürünün hastasıyımdır.

3. Bir de FRP'ye yeni başlayacak bir kardeşim beni buldu, bilgi verdim ama oyuncu bulamamış. Millet DM bulamazdı eskiden, şimdi oyuncu yok. E herkes elinde telefon malum. Bizim gibi dinozor FRP'cilere ulaşsınlar mail yoluyla.

4. AC: Syndicate, FF15... Canım bir türlü bitirmek istemiyor ama silmek de istemiyorum. Bazı oyunlarda böyle oluyor mu size de?

Teşekkürler şimdiden, sağlıcakla..
- Görkem Bulut

Hoş geldin Görkem tekrardan. Çocuk cerrahisi kitabı çevirmek de… Maşallah diyeyim, bileğine kuvvet.

Görkem tıp çevirisi denince kötü oluyorum, elim ayağım titriyor. Neden yaptın bunu Görkem?! (Bir ilacın da bir tane adı olsun yeter kardeşim! Sana bakıyorum oksitetrasiklin ve İngiltere'deki yirmi beş bin farklı varyasyonu. Albaoxy, Alpaoxy, Otycycline, Cyclisun… Lenet olası geniş spektrumlu antibiyotikler.) - G

1. Bu konunun altına geçenlerde izlediğim bir ses dizaynı belgeselinden öğrendiğim bir şeyi yazmak istiyorum. Bu belgeselde filmlerdeki seslerin ve efektlerin nasıl gerçeğe değil de beklentiye göre yapıldığından bahsediyorlardı. Örneğin bir insanın gerçek hayatta bir yeri kesildiğinde oradan şelale gibi kan akmaz ama bir Tarantino filmi izlerken böyle bir beklenti içine gireriz mesela. Belki de gerçekçilikten ziyade, silah seslerini tatmin edici bulmamış olabilir Yasin. Nitekim gerçek çoğunlukla öyle pek de ahım şahım bir şey olmuyor. - G

2. Ben eksiklerine rağmen bayağı sevmiştim FF15'i. Benim kadar sevmeyenleri gayet anlayabilirim ama oyundan bu kadar nefret edenle de ilk kez karşılaşıyorum :) O senin beğenmediğin "araba sürelim, kamp yapalım, sağda solda takılalım" hissiyatı çok güzeldi ya bence. Hem Noctis babasının öldüğünü duyunca başkente geri dönüp ortamı basıyordu ama savunma güçlü olduğu için geri çekiliyordu, sonra da şu efsanevi silahları toplamaya girişiyordu, o kadar da "peder öldü ama gel selfie çekelim" gibi değildi yani o mesele :) Savaşları ve müzikleri de ayrıca güzeldi bana sorarsan. Ne diyeyim, zevkler-renkler herhalde. Her FF birbirinden bayağı farklı "bunu seversen ötekini de seversin" veya tam tersi "bunu sevmediysen ötekini de sevmezsin" diyemem net olarak. 14 DVO bu arada, o bayağı

Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube

farklı bir kategoride. Ama başka bir FF'e daha şans vermek istersen 10'u öneririm ben. Veya FF7 Remake bayağı sağlam geliyor gibi, onu bekleyebilirsin ama onun da savaş sistemi 15'e benzeyecek gibi duruyor :)

3. Ellerdeki telefonlarla ne alakası var bunun Allasen :) Oturduğun yerden diğer insanlarla oyun oynama imkânı arttıkça bir araya gelip oynanan oyunlara rağbet doğal olarak azaldı sadece. Ha onun yeri çok ayrı, hep derim, FRP dünyanın en zevkli şeyi ama insanları ona doğru itekleyen herhangi bir şey yok.

Aman DM koş da gel! Dağı taşı aş da gel! Zarlarını al da gel! Söz bu sefer dağ trollerine türkü söylemek için zar atmayacağım, ya bak vallahi!! Türkiye'de masaüstü FRP kültürü, bu ayarda çevirisi yapılmış pek oyun olmadığından da sanırım, pek yok gibi. Bir de tabi DM bulma ve sonrasında bin bir güçlükle bulunan DM'i çıldırtmama sorunları var. İnternette böyle şeylerin forumları olurdu yahu, ilaha ki birkaç kişi toplanıp bir Discord falan açabilirler belki. Aynı anda başına oturduktan sonra aynı masa olmasa da olur bence :) - G

4. Devam etmek istemediğim değil de, başka oyunu oynayasımın daha çok olduğu için bıraktığım oluyor arada. Birkaç ay önce Kingdoms of Amalur: Reckoning'e başlamıştım, baktım şimdi 39 saat de oynamışım, keyifliydi ama başka şeyleri canım daha çok çekince "neyse sonra devam ederim" diye bıraktım, devam etmedim.

Batman: Arkham Origins. Ben bu oyunun ortasındayken bilgisayarım bozulmuştu. Sonra de bir üşendim, anlatamam. Bir gün... Bitiririm herhalde... - G

Ben teşekkür ettim buraları öksüz komadığın için. Sevgiler.

Kolay gelsin çevirinde, her zorlandığında o kitabı önüne açıp YouTube seyrederek sınıfta kalacak cerrah adaylarını düşün, eğlen. - G

Selamlar

Selamlar tekrar. Arayı açtığımın farkındayım. Şu aralar canım sıkkın. Siyasi meseleler diyeyim siz anlayın.

Son iki aydır Witcher evrenine bodoslama bir giriş yaptım. İlk oyuna alışmak zor oldu ama kopmak o kadar kolay olmadı (Dryad kartını alamadım, ona üzüldüm). İkinci oyunu da orta zorlukta açtım yalnız o Letho neydi öyle. Bırakmayı bile düşündüm de neyse bir şekilde kestim güzel kardeşimizi. İki oyunu bitirdikten sonra kitapları bitirip 3 oyuna geçeyim dedim ama ilk kitaptan (Son Dilek) sonra daha fazla dayanamadım başladım. İlk iki oyunda verdiğimiz kararların diğerlerinde de etkili olması muazzam bir şey. İkinci kitaptayım şu an (Kader Kılıcı) ama bu sefer kitapları bitirmeden The Witcher 3'ü bitirmeyeceğim. Haritadaki soru işaretli bölgelerde takılıp arada bir brothel'a uğruyorum o kadar :)

Çocukluğumu, daha doğrusu ergenliğimi hatırlıyorum. Beni oyun belasına bulaştıran üst komşumuz Serkan Seçen (izini kaybettim, bul beni kardeşim) sayesinde Sega ve MK3 Ultimate oyununu tanıdım. Öyle sevdim ki bizimkilere de aldırdım, sabah akşam oynadım, Gebze'de terör estirdim. Ondan sonra açıkçası başka Mortal Kombat oynamadım. MK11'le geri döneyim demiştim.

Bu arada bilmeyen arkadaşlar varsa YouTube'da Mortal Kombat hayran yapımı iki sezonluk dizi var. Birbiriyle tutarlı değil bölümler ama güzel yapılmış.

Her neyse toparlıyorum. Bir alkış alabilir miyim :)

1. Witcher bitince içine düşebileceğim en az o kadar saran bir orta çağ fantezisi serisi önerisi alabilir miyim? Uzun süredir kitap okumuyormuşum, bunu fark ettim.

2. Zamanında araba yarışlarını çok severdim. NFS: MW ve Carbon'u, daha öncesinde Hot Pursuit ve NFS2'yi az mı oynadım. Ama şöyle at arabalarıyla, kağnılarla, gladyatör arabalarıyla vs. bir yarış oyunu fena olmaz mıydı?

3. Cosplay işine girsem acaba nasıl olur diyorum. Geralt of Rivia'yla başlamak istiyorum ama nereden başlayacağımı bilmiyorum.

4. Son olarak da Overwatch topluluğuyla ilgili bir sorunum var. "LoL, ahaha" dedim diye report yemek ne kadar mantıklı? Ben yılların WoW, CS, HotS, FIFA, KoF, SF, GTA vs. oyuncusuyum, multiplayer oynarken daha bırakın banı, uyarı bile almadım. Ama oyun içerisinde LoL dediğim için birileri alınıyor yahu. Ki ben bire bir kapışmalarımda zar zor öldürdüysem ya da öldüysem LoL derim. Sırf bu yüzden oynayasım gelmiyor. Adamlara hadi 2-2-2 yapalım, ben tank alayım sen şifacı al vs. dediğim zaman bile şikâyet edilmekle tehdit ediliyorum. Madem öyle komple kapatsınlar sohbeti.

Neyse sizin de başınızı ağrıttım. O kadar olsun ama değil mi, kaç ay geçmiş? Kendinize çok iyi bakın. Umarım her şey çok güzel olur. *- Ali Kurul*

Selamlar Ali. Dert etme, en azından bu konuda her şey güzel olacak.

Bazen şeytan dürtüyor, üçlemeyi baştan bir elden geçirsem mi diye düşünüyorum (hayır sırf kart toplamak için değil, kim uyduruyor bunları...). Ama özellikle ilk oyun biraz fazla kalas görünüyor artık gözüme. Sıra tabanlı veya durdurulabilir gerçek zamanlı olsa neyse de direkt gerçek zamanlı aksiyon olduğu için biraz hızlı eskidi sanki. Ama tabii hikâyesinin güzelliği ayrı. Hele ben de arada romanları okudum, onlar yüzünden insan iyice gaza geliyor. Romanların tamamının çevirisi bitsin de hikâye direkt ilk oyunun öncesine gelsin, herhalde o gün tekrar bir girerim dayanamayıp.

Her şeyin üstüme üstüme geldiği bu final döneminde tek eğlencem The Witcher 3'te soru işareti kovalamak gerçekten. Kendimden kuvvetli düşmanlara sataşıp kendimce eğleniyorum. Kendimce içki içip kavgaya dalma çelıncı falan yapıyorum. Bütün paramı Gwent'te kaybettim. Şu anda fark ettim ki resmen kendimi içki ve kumara vermişim ama gel gör ki gerçek hayatta gayet ponçik bir insan oluşumu koruyorum. Teşekkürler The Witcher 3. - G

2 ve 4 dışındaki MK'leri sıfıra yakın oynadım, bir türlü oynanış tarzına ısınamadım MK'lerin

MK'leri sırf hikâyelerini oynayıp kenara koyarak seriye ayıp etmiş olur muyum?



Kendisini bu yılın E3'ünde göremeyecek olmak üzücü.

ya nedense. Tekken ve KoF'tur benim dövüş oyunlarım. Ama MK 9-10-11'in sırf hikâye modlarını bir ara elden geçirmeye niyetliyim gayet.

1. Klasik olarak Drizzt efsanelerini veya Dragonlance'i önerebilirim rahatlıkla. Bir de Ölüm Kapısı serisini özellikle sevmişimdir her zaman.

Ben zamanında Christopher Paolini'nin Miras Döngüsü'nü çok severek okumuştum. Bir tık daha fantastik gerçi bu, bilmem sever misin ama yine de önereyim. Açık söyleyeyim, ben de türü sevmeme rağmen uzak kaldım daha keyfi okumalardan. - G

2. AC: Origins'te vardı öyle bir mini oyun da çok sıkıcıydı, oyunda tek bitirmediğim yan etkinlik olabilir. Araçlar tabii alışık olduklarımızın aksine yavaş olduğu için çok insan çekmeyebilir öyle bir oyun ama zekice mekaniklerle çekici hale getirilirse de neden olmasın?

Oyy... Aman de gözünü seveyim. Seneler oldu arabaların fiziğini daha yeni yeni oturtabildiler. Gerçi gerçekçilik kaygısı gütmeyen, eğlencelik bir şey olursa güzel de olabilir he. - G

3. Ne kadar komplike bir şey yapmak istediğine ve ne kadarını kendin yapıp ne kadarını hazır alacağına göre çok değişir bu sorunun yanıtı. Facebook'ta "Peruk, aksesuar, kostüm ilanı zımbırtısı" diye bir sayfa var, bir orada dolanmak isteyebilirsin.

Hep böyle başlıyor zaten. Ay bir peruk bakayım, yok bir plastik kılıcım olsun… Sonra bir de bakmışsın 500 liralık ısı tabancanla Worbla büküyorsun. Neyse cosplay pişm- Pardon, pahalı bir hobidir demek istemiştim. - G

4. Blizzard toksik kitleden arındırmak için güzel hamleler yapıyor gibi gelmişti bana karşıdan ama diyorsun ki gayet suiistimal edilebilen bir yapı kurmuşlar.

Ben sırf bu kardeşler yüzünden Overwatch'tan soğudum. Blizzard bir şeyler yapmaya uğraşıyor, grup sistemi falan çıktığında hatta dergideki ilk yazım olarak onu yazdıydım ama sen insanları birbirine emanet edersen ilaha bunu suiistimal edecek birileri çıkıyor. - G

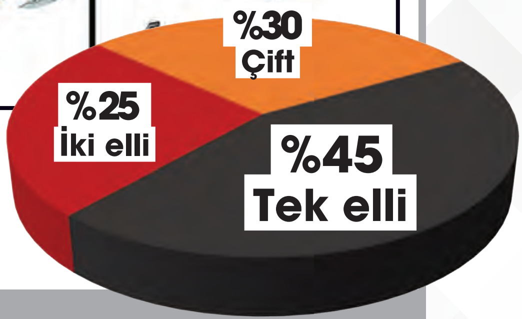
Asıl kendine iyi bak dilekleri bizdendir efendim, bekleriz yine.

Topluca sinirlerimiz bozuldu. Biz iyisi mi Witcher'a geri dönelim. Her şey çok güzel olacak Ali, bak sen gör ;) - G

Anket



OYUNLARDA HANGİ KATEGORİDEKİ YAKIN DÖVÜŞ SİLAHLARINI TERCİH EDERSİNİZ?



→ BAŞKA NE DEDİLER?

Ortaçağ savaş teknikleri hakkında biraz öğrenmeye başladığımdan beri çift elli, uzun tercih etmemek elde değil. @Sarp Kargı

Alırım tek elli kılıcımı, yanına da bir kalkan, mis. @Mehmet Kaya

Tek elli silahlar ama iki elle tutarım. Dark Souls'taki gibi. @Ahmet Tpsr

"Rakip daha güçlüyse sen daha hızlı olmalısın" diyerek çevik çift silahları seçiyorum. @Serkan Altınbaş

Gerçek adam menzilli silah kullanır hehehe. @Baha Kolsal

→ E3 YAKLAŞIYOR, EN ÇOK BEKLEDİĞİNİZ ŞEY NE?

Bethesda konferansı. Fallout 76 mevzuları sonrasında Todd Howard çıkıp ne diyecek çok merak ediyorum :) @Ömer Akdağ

From Software'ın herhangi bir duyurusu. @Turan Göze

Cyberpunk tabii ki. Ha bir de Duke Nukem Forever. Pardon o çıkmıştı değil mi :)) @Aziz Yangın

Modern savaş temalı Battlefield. @Murat İyik

Sony katılmadığından pek bi' heyecan yok bende. @Muzaffer Karabıyık

The Last of Us - Part II @Bir sürü kişi

Persona 5 Steam. @Emre Ünlü

Sony bu yıl katılmıyor. @Başka bir sürü kişi

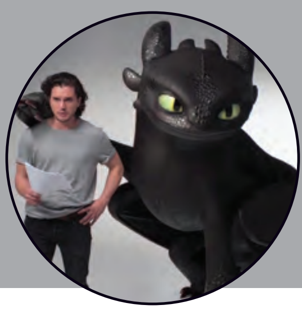
→ @OYUNGEZER: EVCİL EJDERHANA NE İSİM VERECEKSİN? [BASKIYA 5DK. KALA SORUSU]

Bende var bir tane, ismi de Patti. @pebblesinmymind

Ve beklediğim an! TOOTHLEEEEEEES <3 @gizemsedef

Optimus Prime olsun, dosta güven düşmana korku salsın! @omerakdag







Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube

Kutsanmak

Yeniden ilginç sorularım ve yaşadığım olaylarla geldim. Anlatması zor sorularımı süzgeçten geçirmek biraz sürdü, o yüzden bu ay biraz yavaş kaldım, kusura bakmayın.

1. Oyun kıtlığının beni de vuracağını pek düşünmezdim ama geçen ay çıkanları bitirdikten sonra buzdolabını açıp içine bakıp kapatmak hareketini Steam kütüphanesinde simüle etmeye başladım. Neyse ki Fallout 4'ü bitirmemiş olduğumu hatırladım (15 saat oynamıştım ve daha piyasada ek paketleri yoktu) ve düzenlenmiş mod paketi satışı geçmişi olan arkadaşım oyunu modlamaya yardım etti. Sizin kıtlığa hangi oyunlar yetişti?

2. 23 Mayıs'ta 18 yaşına giriyorum. Karşıma "tutorial bitti ve zorluk seviyesi yükseldi" diye bir mesaj gelecek mi yoksa default olarak hayat bitiyor mu?

3. Kafanızdaki oyun karakteri nasıl biri? Ekiptekilerin tiplemelerini merak ediyorum. Benim karakter doğuştan iyi olup kötü olmaya çalışan ve acı çekmek isteyip bundan mahrum kalan biri.

4. Waifu ve husbando listesinin en aşağısından hangilerini seçerdiniz (ikisinden biri ya da her ikisi olabilir).

Sonraki ay mümkün olursa yeniden iletişimde olmak dileğiyle kendinize iyi bakın, keyifli aylar. *- Murat*

Tekrardan hoş geldin Murat, iyi gördüm seni.

1. O kıtlık mevzusunu ben hiç yaşamıyorum. Oynamak istediğim oyunlar listesi zaten fazlasıyla kabarık, tekrar oynamak istediklerim listesi de öyle... Hiçbiri olmasa bile zaten sadece su, yemek ve Total War'la yaşayabilirim :)

Kıtlık mı? Kıtlık mı varmış?? Ben hâlâ The Witcher 3'te Triss'in asla Yennefer kadar iyi olamayacağından yakındığı ender diyalog opsiyonunu ortaya çıkarmaya çalışıyorum, ne kıtlığı? - G

2. Valla 18 olunca en şaşırdığım şey hiçbir şeyin değişmemiş olmasıydı, bakalım sende nasıl olacak :) Zorlaşma-kolaylaşma mevzusu da herkese göre değişir, benim için 18-24 arası, öncesine nazaran çok daha kolaydı.

Bu konuda Ömer'e katılıyorum. İnsan yaşıyor 80-90 sene, 18 de şişirme bir köşe taşı işte. Ben küçükken 20'li yaşlarında insanları koca yetişkin sanırdım mesela ama gel gör ki yalan dolanmış bunlar hep. Yine de doğum günü hediyesi falan, sen duygu sömürünü yap annenlere, insan bir kere 18 oluyor şimdi canım ;D - G

3. Benim kafamda kimsenin ölmediği kocaman bir X-Men evreni yaşıyor be, ne karakteri!!?? Ben gizemli bir geçmişi, büyülü güçleri olan fakat bu güçlerini gizlemek için bir kılıçla savaşan, soğukkanlı, kendince gerekli gereksiz öldürmekten çekinmeyen ama çocuklara karşı yımışak kalpli bir karakter istiyorum. Bu arada orta çağda geçiyor bu oyun. Orta çağda geçsin. - G

4. Bu soruyu anlamadım valla, en aşağısından derken? İtici bulunan ama sevdiğim karakter mi soruyorsun? Galiba öyle. Hmmm... Zor soru... Code Geass'tan Nina diyebilirim. Hani öyle bayılmam kendisine de sevimli yine ya, birkaç bin kişiyi öldürmüş olması çok sorun değil. Naruto'dan Sakura da diyebilirim aslında. Tabii o da çok şey değil de yine çok da şey değil ya, iyidir Sakura. Hinata FTW o ayrı.

Biz buralardayız, gelecek ay uğra yine.

Ne demek Lego tarzı oyunları seven 4 kişiden biri!?

Selamlar Oyungezer, normalde yazmayı düşünmüyordum ancak gelecek ayın misafirine şöyle bir laf atılmış, burnumu sokmadan duramadım. Bahsi geçen laf "Lego oyunlarını hâlâ neşeyle oynamayı başaran 4 kişiden biri olan Gülhis Canpolat buralarda gelecek ay". Şimdi burada ötekileştirme var. Ben de 28 yaşındayım Minecraft seviyorum. Suç mu yani? Şöyle bir kural mı var: Senin oynamadığın oyun kötüdür. Ben hiç diyor muyum *PUBG, LOL* ve *Fortnite* berbattır diye (linç challenge accepted). Lütfen zevkler ve renkler tartışılmaz kuralını bozmayalım. Ve sorulara geçelim :)

1. Yıllar önce Battlefield 2 çıktığı zamanlarda yeni bir kasalı bilgisayara kavuşmuştum. Ve grafikleri görünce dediğim şey şuydu: "Herhalde bilgisayar teknolojisi bundan öteye geçmez." Günümüze dönünce kafama kese kâğıdı geçirerek bunu anlatıyorum. Sormak istediğim soruysa: Bugün bir oyuncu bilgisayarı alınsa 10 yıl sonrası için kötü durumda olur mu o bilgisayar?

2. Kötü adamlar tarafından kaçırılsanız ve size dense ki "Ömrünüzün sonuna kadar tek bir oyun oynayacaksınız." "Neden böyle fantezileriniz var?" sorusundan sonra vereceğiniz cevap ne olurdu? Şu veya bu oyun değil, tek bir cevap vermeniz isteniyor. Kötü adamları çıldırtmayın :)

3. Biraz reklam kokan soru olacak ama derginiz tuhaf bir şekilde bağımlılık yapıyor. Sizce neden? Bunu dememdeki sebep dergiye de para verilir mi mantığında biriydim ancak okurken sıkılmadığımı hatta eğlendiğimi fark ettim. Sanırım bir önyargımı aştım.

Kendinize iyi bakın, tüm okurlara sevgiler <3
- Abdulkadir Şengül

Sana da selamlar Abdulkadir. Ya sen beni yanlış anlamışsın :) "Bu yaşta bu mu oynanır?" diyecek son insanlardan biriyim yahu. Ben orada "elli bin tane Lego oyunu çıktı, 4 kişi hariç yordu artık herkesi" gibisinden bir şeyler demeye çalışmıştım ama başarılı olamamışım demek ki. Ha öte yandan bak öyle dediğim için mektup atmışsın, clickbait böyle bir şey olsa gerek, bundan sonra daha çok spekülatif laf edeyim ben :)

İşte hep böyle ezikleniyorum. Görün halimi okurlar :p Şaka şaka, bakma Ömer öyle der, bir Lego oyunu çıksa yine bana verir (Neden? Çünkü başka isteyen yok ama o kısımdan bahsetmiyoruz, görmezden geliyoruz.) ((O dört kişi de ben, farklı e-mail adresiyle bedava deneme şeysisini sömüren ben, perukla ben, tavuk kostümlü ben falan işte.)) - G

1. Zamanında 30 GB'lık bir harddisk ve bir CD yazıcım olmuştu, "tamam artık, ömrü billah başka depolama şeyine ihtiyacım olmaz artık" diye düşünmüştüm :) İnsanın bazen öngörü özürlülüğü tutabiliyor. Bugün toplayacağın iyi bir makine 5-6 yıl sonra hâlâ iyi durumda olur ama 10 yıl da çok uzun bir süre, ondan emin olamadım.

Vallahi bazı şeyler o kadar çabuk değişiyor ki, inan ben de emin olamadım. Nokia'nın Music Express telefonları ilk çıktığında Ömer'in bahsettiği o hissiyatı yaşamıştım ben de. Hem telefon, hem müzik çalar, hem de hafıza kartı alıyor falan!! Üf! Ama gel gör ki 10 sene sürmedi tarih olması. Yine de, kasalı bir bilgisayar en uzun süre idare edecek oyun teknolojisi olacaktır bence. - G

2. Eh ömrü en uzun olan oyunu seçerim tabii mantıken. WoW mantıklı, WoW olsun.

Eğer tüm paketleriyle birlikte alabileceksem The Sims 2 diyorum. Boyuna ev yap dur. - G

3. Her bastırdığımız dergiye tek tek charm büyüsü yaptırıyoruz her ayın sonunda, neden gecikiyoruz sanıyorsun?

YEHU EĞLENCELİ İNSANLARMIŞIZ!!! - G

Bizdendir sevgiler, sen de iyi bak kendine.

Bu ay bir şey fark ettiniz mi? Nereyse bütün mektuplar zaten az çok düzenli yazanlardan geldi. Yeni insan görmek istiyoruz burada ahali! Öylesine, şu sıralarda oynadığınız oyundan bahsetmek için falan bile olsa yazın yahu!



Gelecek Ayın Misafiri

Sitemizi yeniledik! En çok emeği geçenlerden biri olan, Online'i çekip çeviren Eser Güven buralarda gelecek ay. Eh bir kutlarsınız kendisini artık.


PARTY HARD
GAMES
Download on the
App Store



Kartuşlara Üfleyen Adam

Emre Sümer

sumer@oyungezer.com.tr

Bahane makinesi

İnsan ömrünün %80'ini bahaneler üreterek geçirir, çocukluğundan başlayarak hem de. Adeta doğuştan gelen bir içgüdüdür bu. Top oynarken şutu dışarı attığında "Ayağıma oturmadı!" der, ama top ayağına gelirken ne kendi zamanlamasına ne de yanında daha müsait başka insanlar olup olmadığına dikkat eder. Cevap ağzından otomatik olarak çıkar. Herhangi bir kurgusu yoktur, sadece yükü üzerinden atmak için verilen otomatik bir reaksiyondur.

Yıllar geçer, derslerinde başarısız olduğunda "Çalışmadığım yerden çıktı!" der, ama iyi bir not aldığında çalışmadığı yerlerin hiçbir önemi yoktur ya da kime ya da neye göre çalışılması gerektiğini tek bir an bile sorgulamamıştır. Sadece kendince önemli olduğunu düşündüğü yerlere bakarak kendini hazır hisseder ve sonuca göre cevabı da hemen hazırdır.

Daha da büyür, şikâyet ettiği şeyler için neden savaşmadığı sorulduğunda "ardımda bırakamayacağım kadar değerli insanlar vardı hayatımda" der, çok da etkileyici ve süslü bir cevaptır bu. Gösterdiği olgunluk için insanlar takdir bile ederler. Halbuki bu değer verdiği insanları çıkarları çakıştığı ya da ters düştüğü zaman üzmekten, hatta terk etmekten çekinmez. Sadece cesaret edemediği adımlar olduğu zaman onların ardına sığınır. Lakin bunların önemi yoktur. Çünkü her durum için mutlaka geçerli bir bahanesi vardır. Keza bir şeyler onu hep başarısızlığa uğratmak ve alıkoymak için oradadır.

"BURAYA DA BİR ŞEYLER YAZACAKTIK AMA BU AY ÇOK SIKIŞIKTI."

Bu öyle bir durumdur ki, bir noktadan sonra tamamen kontrolünden çıkar kişinin. Çoğu insan ne kadar boktan bahaneler uydurduğunun farkında bile değildir artık. Çocukluğundan beri her başarısız olduğunda kınayan, aşağılayan, hor gören bakışların altında yaşadığı için beyni ve ruhu mükemmel bir bahane üretme sistemine dönüşmüştür. Hata yapmaz, teklemez. Öyle ki zamanla bunu süslemeye bile başlar ve verdiği karizmatik cevaplarla, daha doğrusu süslü bahanelerle karşındakinin ağzının payını verdiğini zanneder. Ürettiği etkileyici bahaneyle egosu kabarır, çünkü karşıdaki insana haddini bildirmiştir. Roller değişmiştir, artık kınayan gözlerle bakan kendisidir.



Bir de bu bahane sistemin başka bir işlevi daha vardır ki o da en korkunç kısmıdır zaten. Yeni bir yola çıkarken ortaya atılan bahane, gelecekteki potansiyel başarısızlıklarının da tamponu haline gelir. Kişinin hata yaptığı an ne kadar onurlu, ne kadar düzgün bir şey yapmak adına yola düştüğünü ispatlamak için sessizce bir köşede bekler. Böylece insan savaşların gururlu gazisi olarak hem geçmişi hem de günü kurtarmanın verdiği coşkuyla göğsünü gere gere hayatına devam eder. O hata falan yapmamıştır, sadece evren bütün koşullarıyla kendini onu durdurmaya adamıştır. Hiçbir şeyi başaramadığı halde durduk yere böylesi önemli birisi haline gelmiştir.

Halbuki mağlubiyeti bilmeyen insan gerçekten başarmanın ne olduğunu da bilemez. Başarısız olmakta sorun yoktur, sorun başarısız olduğunda bunu kabul etmeyi reddetmek, bu yüzden de hiç gelişmeden aynı çemberin içinde dönüp durmaktır. Rocky'nin de söylediği gibi kazanmak istiyorsan darbeleri kabul etmeli ve "şunun yüzünden" diye başkalarını parmakla göstermekten vazgeçmelisin. Çünkü bunu sadece korkaklar yapar.

Şimdi geçmiş mağlubiyetlerine bak ve söyle dostum, sence dışarıdan nasıl görünüyor?



Hayalet Gemi

Engin Vural

engin@oyungezer.com.tr

Yamuk bakmak

> "TEKNİK MÜKEMMELİK DEĞİL, OYUNDAN BANA KALANLARIN KIYMETİ ÖNEMLİ."

Yıllar önce üniversitemizin girişinde yer alan heykelin kaidesinde yazan bir söz vardı: "Timeo hominem unius libri - Tek kitaplı insandan korkarım"

"Üniversite sana ne kattı?" sorusu için biriktirdiğim cevaplardan birisi de bu oldu. Bir insan eğitim hayatı boyunca hiçbir şey öğrenmemiş olsa dahi, sadece bu cümleyi özümsemesi bile çok şey ifade eder diye düşünürüm. Bu yüzden de elimden geldiğince tek bir düşünceye saplanıp kalan, sabit fikirli birisi olmamak için çaba sarf ettim. Bu çabam halen devam ediyor, muhtemelen ömrümün geri kalanında da devam edecek.

Tek kitaplı olmak demek, sadece tek bir bakış açısına hapsolup kalmak demekti bana göre. Hep aynı bakmak, hep aynı düşünmek. Halbuki, Zizek'in de dediği gibi bazen "yamuk bakmak" gerekebilir; başka tatlar almak, yeni şeyler keşfetmek için bir kapı aralayabilir bu yamuk bakış.

Tam da bu yüzden, tek kitapla yetinmemek için okur dururum yıllardır, tek bir bakışa mahkûm olmamak için yamuk bakarım. Oyunlar da benim bu dünyaya yamuk bakışım oluyor çoğu zaman. Hayat tatsız tuzsuz bir hal alırsa, üzecek ya da acıtacak olursa; o güvenli limana yelken açıyorum. Bambaşka yerlere götürebiliyor oyunlar beni.

Oyunlara da yamuk baktığım zamanlar az değil. Öyle "olduğu gibi" ele almayı değil de "Ardında sakladıkları neler?" diye eşelemeyi seviyorum. Her zaman o kadar derinlikli, mesaj çıkartılacak oyunlar oynamıyoruz elbette. Ama bazen tek bir sahneden bir kitabın, bir filmin hikâyesini dinleyebiliyorum; hayata dair mesajlar çıkartabiliyorum kendi adıma. Benim için "oyun oynama oyunu" gibi bir şey bu. Hani oyunlarda başarımlar olur da toplamaya çalışırsınız ya, benim hedeflediğim başarımlar, oyunun anlattıklarından ne kadarını toplayabileceğim, gizlediklerinden ne kadarını görebileceğimle ilgili. Tabii ki tüm başarımlara ulaşamıyorum hiçbirinde, o kadar yetenekli bir oyuncu değilimdir. Ama işin güzelliği şurada ki tek bir başarım bile yetebiliyor çoğu zaman.



BioShock oynarken mesela Atlas Silkindi'den veya Rand'ın diğer kitaplarından neler aldığını, hangi noktalarda esinlendiğini görebilmek için bakınıyorum oyunun sağına soluna. Andrew Ryan'a, yapıp ettiklerine bu gözle bakıyorum. Acaba We Happy Few'da Cesur Yeni Dünya'dan da bir şeyler bulunuyor mu diye düşünüyorum; 'joy' mutluluk veren bir hap değil mi sonuçta? Veya George Orwell'dan, 1984'ten neler almış acaba diye soruyorum kendi kendime. İşte oyuna verdiğim kıymet de böyle detaylarla artıp azalabiliyor. We Happy Few, elindekini imkânı heba ettiği için beni üzüyor; Orwell veya Beholder gibi ufak çaplı oyunlar panoptikon meselesini çok daha iyi bir şekilde ele alabildikleri için daha kıymetli bir hal alabiliyor benim için.

AC: Odyssey'de, Sokrates'le diyaloglarda geçen tek bir cümle bile üzerine uzun uzun düşüneceğiniz bir felsefi meseleye kapı aralayabilir isterseniz. Peki bu oyuna doğrudan etkisi olan bir detay mı? Biraz abartmış olmuyor muyum oyunun bu yönüyle de kıymetli olduğunu söyleyince? Bilemiyorum, belki de öyledir. Ama "Bir insanın ölümü çok sayıda insanın hayatını kurtarabilecekse o insanın ölmesi mi yaşaması mı doğrudur?" diye sorduğunda veya "Çaldığı at hırsızın ve ailesinin hayatı için çok önemli, ama atı çalınan kişinin elinde daha yüzlercesi var. Şimdi hırsız atı teslim mi etmeli, yoksa at onda mı kalmalı?" diye sorup kararı bize bıraktığında benim için daha anlamlı, daha kıymetli bir oyun olabiliyor.

Böyle yüzlerce anı biriktirdim, hayata dair mesajlar çıkarttım oyunlardan. Bundan sonra da böyle devam etmek niyetindeyim.

Uzun lafın kısası, oyunlara da hayata da yamuk bakmayı tercih ediyorum, tek kitaplı bir insan olmaktan kaçabilmek için. Ne dersiniz, beyhude bir çaba mı benimkisi?



TOM CLANCY'S GHOST RECON: BREAKPOINT

FRANK, O SEN MİSİN?

YASİN İLGÜN

Bu sonbaharda oyuncularla buluşacak olan Ghost Recon: Breakpoint için normal şartlar altında hiç heyecanlanmazdım ancak Ubisoft bendeki ön yargıyı kırmayı başardı. Bugün bile hâlâ *The Division 2* oynuyorum ve oyuna gelen her ek içerik beni kendisinde tutmayı başarıyor. *Ghost Recon: Wildlands* de ilk çıkış yaptığı dönemde bir hayli sancılıydı, hele ki eşle dostla oynamak isterseniz sunucu problemlerinden geçilmiyordu. Gerçi fena da değildi şimdi, özellikle konsolda oynamanın tadı ayrıydı ama nihayetinde sınıfta kaldığı çok yer vardı. Seriyi açık dünyaya taşımak cesurca bir karardı ama görsel olarak ne kadar büyüleyici olsa da içerik olarak bomboş bir Bolivya haritasında gezip duruyorduk. Aynı araçlar, aynı silahlar ve zırt pırt sağdan soldan fırlayan oyun hataları keyfimizin içine edebiliyordu.

Aslında bu tanımlamaların hepsini birebir *The Division*'ın ilk oyunu için de diyebilirim herhalde. Nitekim *The Division* gibi *Ghost Recon: Wildlands* de zaman içerisinde kaliteli bir yapım haline geldi. Hatta boyu biraz uzatayım sevgili oyungezer, *For Honor* bile şu an aslında oldukça keyifli bir oyun vallahi. Ubi'den bir diğer güzel örnek de *Rainbow Six: Siege* zaten. Yani kötü başlangıç yapan oyunları bile bir süre içerisinde toparlıyorlar ve bu oyunlardan öğrendiklerini de yeni oyunlara başarıyla taşıyorlar. *The Division 2* bunun en güzel örneği olabilir sanırım. *Wildlands*'te yaptıkları tüm düzenlemeleri ve oyunculardan aldıkları geri dönüşlerle yaptıkları o nefis geliştirmeleri *Breakpoint*'e taşırlarsa karşımıza bizi ekran başında tüketecek yeni bir Ubisoft yapımı çıkması şaşırtmaz.

Yeni mekân Aurora

Tıpkı *Wildlands* gibi *Breakpoint* de hem FPS hem de TPS kamera modlarına sahip olacak ve açık dünyada geçecek. *Breakpoint*'in Aurora Takım Adaları da Bolivya haritamız kadar devasa olacak ve yine farklı iklimleri, atmosferleri yaşayabileceğimiz bölgeler karşımıza çıkacak. Bunlara ek olarak çıkış sonrası içerik desteğinde yeni adalar olacak ve buralarda da taze görevler yer alacak. Ubisoft oyun sonrası desteği en kuvvetli şirketlerden biri olduğu için bu söze gönül rahatlığıyla inandım vallahi.

Wildlands'in içi boş açık dünyasına karşılık Aurora daha canlı ve dolu dolu hissettiriyor. En azından fragmandan ve oynanış videosundan anladığım bu oldu. Nitekim *The Division 2*'nin açık dünyası da doluluk açısından tatmin ediciydi. Tabii ki oyunu tükettikçe yapay zekâ eksiklikleri ve önden hazırlanmış olaylar göze batmaya başlıyordu ama o kadar da olsun yahu.

Hayatta kalınır, sorun değil

Wildlands'teki tek kişilik dev ordu hissiyatı, avcının biz oyuncu olduğu yapı yerini daha çok hayatta kalma mekaniklerine bırakacakmış, ama yalan olmasın bunu fragmanlarda pek göremedik. Yine "bir Ghost dünyaya bedel" havası esiyordu. Oyuncuyu zora sokmayan tek tük hayatta kalma mekanikleri ve biraz daha çevreyle etkileşimli düşmanlar olacak ama bu bizi avcıdan ava düşürmeye yetecek mi? Hiç sanmıyorum. Gördüğümüz kadarıyla hâlâ düşmanlarımızı patır patır yiyoruz. Karşımızda da The Punisher ve The Walking Dead'ten tanıdığımız John Bernthal'ın oynadığı başka bir Ghost var bu arada. Bununla birlikte aksiyon oyunları sırtını ünlü yüzlere bağladığında hikâyeler genelde sınıfta kalıyor ne yazık ki. Bir de sanırım can basma sistemi, saklan ve can doldur yerine bandaj ve morfin gibi medikal eşyalar üzerinden ilerleyecek. Hasar yemenin cezalandırması da eski oyunlara nazaran daha feci olacak diyebiliriz. Bununla birlikte hayatının önemli bir kısmını *DayZ*'ye ayırmış bana pek de etki edeceğini sanmıyorum.

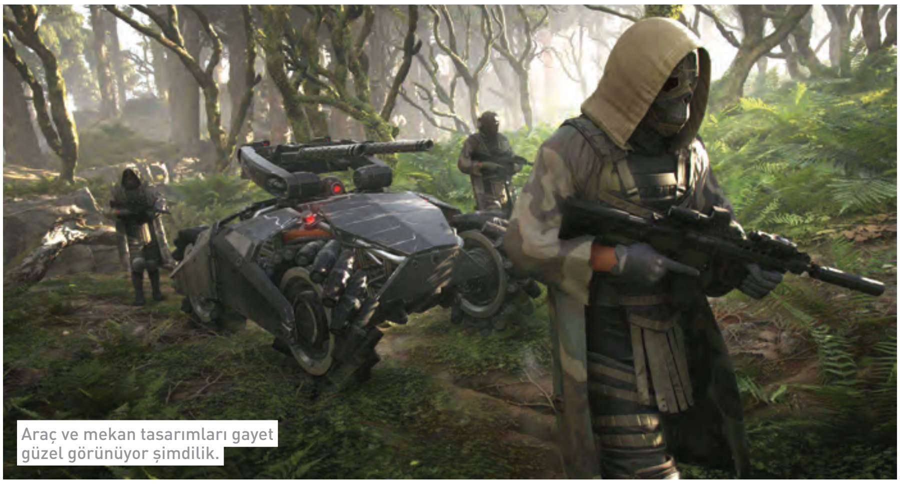
Bir şaheser beklemiyorum ama *The Division 2* kadar beni alıp götürse ve arkadaşlarımla saatlerce gömülebilsem bana yeter.



DÜŞMANLAR

Aurora Adaları'nda dört kişilik ekibimizle çetin bir hayatta kalma mücadelesi verecekmişiz. Sizi bilemiyorum ama ben yemedim. Eski oyunlara nazaran daha zor olması ve daha fazla hayatta kalma mekaniği barındırması pek çok oyuncuyu ikna etmek için yetersiz kalacak. Bu atmosferi sunmak için de Jon Bernthal'ın oynadığı Cole D. Walker karakterine güvenmişler. Kendisi de eski bir Ghost ancak bazı sebeplerin ardından operasyonu satıyor ve adada baş düşmanlardan biri olarak karşımıza çıkıyor. Elinin altındaysa bizi arayıp, bulup, elimine etmek isteyen "Wolves" isimli elit askerlerden oluşan bir grubu var.

Teknolojik olarak düşmanımız bizden daha iyi araç ve gereç sahibi olacakmış. Hatta bu fark sayesinde en olmadık anlarda bizi bulup planlarımıza çomak sokabileceklermiş. Bunu görmeyi çok isterim doğrusu ama Breakpoint'i sıradan oyuncuya da satmak zorundalar. Yani biraz abartılı bir tanıtım dönüyor olabilir. Hemen gaza gelmemek lazım.



Araç ve mekan tasarımları gayet güzel görünüyor şimdilik.

BAĞLILIK YEMİNİ

Serinin önceki oyunlarının aksine Ghost Recon: Breakpoint'te aktif olarak internete bağlı olmamız gerekecek, aksi halde oyunu oynayamayacağız. Ubisoft'un böyle bir karar alma sebebini insan merak etmiyor değil ve dibine kadar da eleştirilmesi gerekli bence. Senaryo merkezli bir oyunu oynarken internet bağlantısı bir mecburiyet olmamalı efendim. Üstelik oyunu tek başınıza oynarsanız Wildlands'in aksine harbiden tek başınıza olacaksınız, bu sefer oyunda eksik kadroyu tamamlayan botlar da olmayacak yani. Wildlands'in botları rezaletti, ben de çok eleştirdim ve kapatma seçeneği olsun istedim ama botları tamamen kaldırın demek istememiştik be Ubisoft. Yeni Ghost Recon'a kadar onları geliştir de kanser olmadan oynayabilelim diyorduk. Bizi çok ama çok yanlış anlamışsınız...

TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Ubisoft Paris | **DAĞITIM:** Ubisoft | **PLATFORM:** PC, PS4, X-One | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 4 Kasım 2019



EN GERÇEK OYUNCU KİM?

Bu yazıyı yazmaya karar vermemle pişman olmam arasında çok kısa bir süre var. Bu konu hakkında konuşmak istiyorum çünkü gerçekten de içimde kalan şeylerden biri ama söyleyeceklerimden dolayı linç yeme ihtimalim de yüksek. Neyse, yapacak bir şey yok artık, direkt konuya dalalım.

Son yıllarda belki "meme" olarak, belki de ciddi ciddi ortaya atılan bir terim olarak "Gerçek Oyuncu/Oyunculuk" (True Gamer/Gaming) terimini illa ki görmüşsünüzdür. Tek suçlusu demiyorum ama özellikle Dark Souls ve onun yandaşları (Bloodborne/Sekiro) kendini Gerçek Oyuncu olarak gören insanların listesinin başında yer alıyor ve listelerinin çoğu vakit ve çaba isteyen "zor" oyunlardan oluşuyor. Ve dürüst olayım, her tarzda oyun oynayıp, her tarzda oyundan favorisi olan biri olarak bu insanların "oyunculuk" terimini delicesine sahiplenip tüm oyuncular adına konuşması canımı sıkıyor. Daha önemlisi bu durum toksik bir ortam oluşturuyor. Bu kitlenin özellikle son on yılda şahlanmış olması da dikkatimi çeken bir başka nokta.

İçinde bulunduğum çoğu "hobi" ortamının illa ki toksik bir dönemi oldu. Aklıma gelen ilk ve en basit örnek, metal müziğe sardığım yıllarda takıldığım forumlarda Linkin Park, Korn, Slipknot gibi gruplar için "ergen grubu onlar be, onları dinleyen gerçek metalci değil" muhabbeti yapılması mesela. Bir de tabii Metallica'nın Black Album'le (ya da Black Album'den sonra, nasıl metalci olduğunuza bağlı) bozmuş olması muhabbeti de var. Ama Metallica, Black Album'le adını dünyanın her bir köşesine duyurdu ve Amerika'yla İngiltere dışındaki kitlelere diğer albümleri bu sayede ulaşabildi. Ya da Linkin Park ve Korn gibi gruplar ana akıma daha uygun ama yine de yeteri kadar sert kabul edebileceğimiz bir sound'da metal müzik yapmaya başladı ve öncesinde metal dinlemeyecek insanlara bu müziği dinletti. Kimse sonuçta annesinin karnından Metallica'nın Ride the Lightning ya da Iron Maiden'ın Run to the Hills'ini söyleyerek doğmuyor. Bir yerden giriş yapmak lazım ve bu gruplar ya da albümler hep o "giriş" için en uygunları oluyor. Gerçi ben hâlâ Linkin Park ve Korn dinliyorum, o apayrı bir mesele.

Neyse... Bu bahsettiğim örneği de ele alınca fark ettim ki bu "Gerçek Metalci", "Gerçek Oyuncu" gibi kavramlar hep o hobinin sektörü büyümeye ve ana akıma da sızmaya başladığında ortaya çıkan, yıllardır o hobiyle uğraşmış insanların istemsiz bir şekilde oluşturduğu bir savunma mekanizması aslında. Oyun sektörü de bu on yılda hiç olmadığı kadar popülerleşti ve bunun öncesinden beri burada olan insanlar, o popülariteyle oyunlara girişmiş insanları dışlıyor. Spor oyunu oynayan gerçek oyuncu değil, MOBA oynayan değil, battle royale oynayan değil, oyun ön siparişleyen değil, mikro ödeme kullanan değil, mobil oyun oynayan değil, o değil, bu değil... Bu da benim canımı doğal olarak sıkıyor çünkü benim iki tarafta da sevdiğim ve sevmediğim şeyler var. Mesela her sene Call of Duty de oynuyorum, bir yandan Destiny 2 DLC'lerimi de alıyorum ve ön siparişliyorum fakat Call of Duty'nin ek paketlerine dokunmuyorum ve mikro ödemelerinin iğrenç bir noktada olduğunu düşünüyorum. Diğer yandan Persona 5, God of War ve bilimum The Legend of Zelda oyununa saatlerimi gömdüm fakat Sekiro'yu bana istediğiniz kadar övün, saatlerimi bir boss'un hareket şemasını öğrenmek için harcayamam. İşte burada da işin "zevkler ve renkler" kısmı devreye giriyor, tıpkı her hobide olduğu gibi.

Peki, asıl soruya gelelim: "Gerçek Oyuncu kim?" Bence, tıpkı diğer hobilerde de olduğu gibi, gerçek oyuncu diye bir şey yok. Saatlerimi ve liralarımı gömdüğüm bir hobi sahibi insan olarak "oyunculuk" olayını bu kadar abartmamıza gerek de olmadığını düşünüyorum. Ama illa ki bir tanım istiyorsanız, gerçek oyuncu iyi ya da kötü, çok ya da az oyun oynayan her insandır. Evet, şu an belki de yanınıza bir battle royale oyununun mobil versiyonunu oynayan insan da gerçek oyuncu, evdeki laptopta Candy Crush oynayan anneniz de gerçek oyuncu, saatlerini Sekiro'da bir boss'u geçmek için harcayıp geçtiğinde büyük bir haz alan arkadaşınız da gerçek oyuncu, şu an bu yazıyı okuyan siz de gerçek oyuncusunuz. Oyun hobisi artık "gerçek" ya da "sahte" sıfatlarına sığdıramayacağımız kadar büyüdü ve inanın sırf oynadığı oyun yüzünden birilerini ezmek ya da oynadığınız oyun sebebiyle diğer insanlardan üstün olduğunuzu düşünmek gerçekten de şu milyar dolarların döndüğü sektörde biraz komik oluyor.

Sabri Erkan Sabancı



MERT GÖKHAN

DOTA AUTO CHESS AYRI BİR OYUN HALİNE GELİYOR

Neydi, ne oldu, ne olacak?

Her güzel hikâye, içerisinde bir miktar ironi barındırır. Fakat *DOTA Auto Chess*'in hikâyesinin tamamı koskocaman bir ironiden oluşuyor.

Hayatına bir *Warcraft III: Frozen Throne* modu olarak başlayan *Defense of the Ancients,* oyunun kendi popülaritesini ikiye katlayarak bambaşka bir furya oluşturmayı başarmıştı. Özellikle 2011 sonrası oluşan MOBA patlamasının temellerini atan bu ufak oyun modu, oyunu seven modcular tarafından herhangi bir destek olmadan geliştirilmişti. *DOTA* ismi o kadar büyük bir marka haline geldi ki Valve 2009 yılında bu oyunun haklarını satın alarak *Warcraft*'tan bağımsız bir oyun üreteceğini duyurdu. Orijinal modu geliştiren IceFrog'un ellerine emanet edilen *DOTA 2*'nin şu anki durumunu hepimiz biliyoruz.

Son dönemlerde milyonlarca oyuncunun tutkunu olduğu *DOTA Auto Chess*'in adımları da, tarihin tekerrür ettiğini ispatlar nitelikte. Hayatına ufak bir Çinli geliştirici olan Drodo stüdyolarında başlayan bu mod, o kadar büyük bir kitleye ulaştı ki *DOTA 2* tarihinin en çok abone olunan Atölye içeriği olmayı başardı. Bu satırları yazdığım sırada 8.6 milyon takipçiyi aşmış bulunan *Auto Chess*, aldığı 4 milyona yakın oy ile adını tarihe yazdırmayı başardı. Kulağa çok tanıdık geliyor, değil mi?

Auto Chess isminde *DOTA*'yı barındırıyor olsa da MOBA türünde bir oyun değil. Tamamen strateji üzerine kurulmuş bu modun ismindeki ibare, oyunun şampiyonlarını barındırıyor olmasından kaynaklanıyor. Fakat bunun dışında kalan tüm mekanikler, *DAC*'yi bambaşka bir oyun yapıyor.

Basitçe 8 farklı oyuncunun oluşturduğu ordularla otomatik olarak savaştığı bir strateji oyunu *DOTA Auto Chess*. Elinizdeki parayı, tamamen rastgele şekilde gelecek mağazada harcayarak kendinize yeni "satranç parçaları" alıyor ve ordunuzu güçlendirmeye çalışıyorsunuz. *Auto Chess*'in bağımlılık yapıcı mekanikleri de burada giriyor devreye.

Elimizdeki "satranç parçalarının" tamamı *DOTA* karakterlerinden oluşuyor, yani hepsi kendisine özel bir ırka ve sınıfa sahip. Şimdilik *DOTA Auto Chess*'te 15 farklı ırktan 11 farklı sınıfa sahip 61 adet kahraman bulunuyor. Bir savaşa girmeden önce stratejinizi oluşturmak için de bu ırk ve sınıfların kombolarını kullanmanız gerekiyor. Örneğin satranç tahtanızdaki Beast ırkına giren kahramanların sayısı arttıkça diğer parçalarınızın saldırı güçleri de yükseliyor.

Bu ırkların tamamına sınıf özellikleri eşlik ediyor. Yine örneklemek gerekirse karşınıza bol miktarda çıkacak Beast Warrior özellikli parçalar, hem yukarıda belirttiğim beast ırkının özelliğini açmanıza yardımcı oluyor, hem de Warrior sınıfının zırh yükseltme bonusunu almanızı sağlıyor. Kısacası elinizdeki her parçayı değişik ırk+sınıf kombosuna sahip şampiyonlarla birleştirerek farklı farklı taktikler oluşturabilmeniz mümkün.

Buna ek olarak altın ekonomisi, oyuncuya özel marketi ve RNG mekanikleri ile insanı kendisine bağlayan oyun, rüzgârı arkasına almayı başardı. 13 Ocak 2019'da sadece (!) 672.000 aboneye sahip olan *Auto Chess*, 4 ay içerisinde 9 milyona yakın aboneye ve 200.000'den fazla eşzamanlı oyuncu sayısına ulaşmış durumda. Öyle ki oyun yaklaşık 3 sene önce yerini *PUBG* ve *CS:GO*'ya kaptıran *DOTA 2*'yi de tekrar Steam'in zirvesine taşımış durumda. İsminde "*DOTA*" ibaresini olmayan bir mobil oyunu da bulunan *Auto Chess*, eSpor turnuvalarının da gözbebeği olmaya başladı.

Peki, bu denli bir çılgınlığa dönüşen oyunun geleceğinde ne var?

Evet, başlıkta da gördüğünüz üzere *DOTA Auto Chess* de bağımsız bir oyun olmaya hazırlanıyor. Ünü *DOTA 2*'yi aşan oyun, Valve'ın da desteğiyle bağımsız bir isim olacak. Modun orijinal yapımcısı olan Drodo Studios'la birlikte çalışacak olan Valve, firmanın -şimdilik sadece Asya'da oynanabilen- mobil *Auto Chess* oyununa da destek verecek.

Rüzgârı arkasına alan *Auto Chess*, yepyeni bir tür yaratmaya ilerliyor olabilir.

Efsanevi kahramanlar şimdi de satranç tahtasında boy ölçüşüyor.

BU AY NE OLDU?

Şimdi siz Mayıs ayında neler oldu diye merak ediyor, bir an önce şu iki sayfa-yı hatmetmek istiyorsunuz ama durun bir dakika. OGZ Online'ın yenilendiği-ni biliyor musunuz? Bundan önemli haber mi olur yahu, boş verin Epic'miş, RDR'ymiş... Gelin, bir çayımızı için, eksiklerimizi söyleyin mesela. *öhö* oyungezer.com.tr *öhö* Bekleriz.

ESER GÜVEN



1 *Red Dead Redemption 2*'nin PC versiyonu için "Acaba gelecek mi?" diye değil de "Ne zaman gelecek acaba?" diye sormayı seviyoruz, çünkü oyunun varlığına dair tonla işaret var ve her ay bunlara yenileri ekleniyor. Al işte, Rockstar geliştiricilerinden biri daha LinkedIn'deki CV'sine koca koca "PC, PS4, XB1 için *RDR 2* üzerinde çalıştığını" yazdı, haber yayılınca da aceleyle sildi. Saklamayın artık şu oyunu!

2 Microsoft artık Notch'u nasıl sevmiyorsa adamı *Minecraft*'ın 10. yıldönümü kutlamalarına çağırmadılar, hatta oyundan ismini bile kaldırdılar. Markus 'Notch' Persson, *Minecraft*'ın yaratıcısıydı ve markayı 2014 yılında 2.5 milyar dolara Microsoft'a satmıştı. Sosyal medyayı agresif biçimde kullanıp tepki çekmeye başlayınca çoğu kişinin gözünden düşmüştü ama kendisi.





3 *Subverse* isimli oyun Kickstarter'da kısa süre içerisinde 1.7 milyon sterlin toplayarak adını fonlama sitesinin en çok kazananlar listesi-ne altın harflerle yazdırdı. Bunun alıştığımız oyunlardan farkıysa kendisinin *Mass Effect*'ten esinlen-miş bir bilimkurgu pornosu olması (daha hafif anlatamazdım). İşin ilginç yanı, bu oyun Steam'de de yayınlanacak. Nasıl olacak bakalım.



4 Bu gözler Microsoft ve Sony'i işbir-liği içinde de gördü ya, işte bunlar hep Google Stadia'nın eseri. İki büyük firma, iki ezeli rakip oyun ve bulut sistemleri için güçlerini birleştirdiler ve ya-pay zekâ alanında da birlikte çalışacaklarını açıkladılar. Bu karar firma çalışanları için bile sürpriz oldu.

5 PlayStation 4'ün satışları 97 milyonu geçe-rek dalyaya bir adım daha yaklaştı. Artık 100 milyon olsun da, bizim için de söylemesi kolay olsun ha, ne dersiniz? Yok mu aranızda şöyle bir 3 milyon babayiğit, halledelim aramızda şu işi. PlayS-tation 4 bu başarıyla tüm zamanların en çok satan 6. konsolu oldu ama Wii ve PS2 102 milyonluk satışlarla hemen erişebileceği yerde.

➜ Dahası İçin: www.oyungezer.com.tr



6 *The Division 2* serinin bugüne kadarki en zor raid görevini yayınladı ama PC oyuncuları görevi 5 saat içerisinde tamamlayıverdi. "Bu mu zor?" diye düşünürken bir gün geçti, iki gün geçti, konsol oyuncularından 'haksızlık' sesleri yükselmeye başladı, çünkü konsol oyuncuları görevi bitiremiyordu. Neyse ki üçüncü günün sonunda bir grup konsolda da başardı bu görevi ama dengesizlik de böylece ortaya çıkmış oldu. Konsol oyuncularına yazık değil mi, hı?

7 *Borderlands* serisinde Claptrap'in sesi olan, eski Gearbox başkan yardımcılarından David Eddings, *Borderlands 3*'te olmama sebebini "ilk kez para istedim, kabul etmediler" diye açıkladı, sonrasında yaşanan laf atışmalarının ardındansa 'bugüne kadar söylememiştim ama siz kaşındınız, CEO Randy Pitchford bana saldırmıştı' diyerek ortaya bombayı bırakıverdi. Bir tartışma anında Pitchford tokadı yapıştırmış anladığımız kadarıyla ama ayıp şeyler bunlar.



8 Epic Games Store'un 'inanılmaz' indirimleri beraberinde tartışmaları da getirdi, oyunların beklenenden daha düşük fiyata düştüğünü gören bazı stüdyolar indirimler bitene kadar oyunlarını satın alıma kapadı. *Vampire: The Masquerade - Bloodlines 2*'yi 32 liraya kapan Üsküdar'ı geçmişti bile. *Borderlands 3* ve *Oxygen Not Included* da oyunculara kısa süreliğine veda edenler arasındaydı.



10 Epic Games Store, platforma özel oyunlar peşinde koşmamak için şartını açıkladı: "Steam de bizim gibi geliştiricilere %88 pay versin, anında bırakırız bu işleri" dedi patron Tim Sweeney. Tabii aslında o biliyor Valve'ın böyle bir şeye yanaşmayacağını ama sempati kazanmak için çok doğru hareketler bunlar.



9 Epic Games bu ay da boş durmadı ve dünyanın en popüler oyunlarından biri olan *Rocket League*'in geliştiricisi Psyonix'i satın aldığını açıkladı. Muhtemelen siz bu satırları aldığınız sırada anlaşma nihayete erdirilmiş olacak ama oyun görünüşe göre Steam'de yer almaya devam edecek. Karışık işler bunlar.



11 George R.R. Martin ve From Software'in *Dark Souls* takipçisi bir oyun için güçlerini birleştirdiği haberi herkesi (tamam, tamam, beni) acayip heyecanlandırdı! İsminin *Great Rune* olacağı söylenen oyun bizi Nors topraklarına götürecek, karşımıza devler ve mitolojik yaratıklar çıkacak. İşin içinde krallıklar da var. Daha ne olsun? Kardeşim oradan seri *Souls* getir.

Konuşanlar



@corybarlog
(Cory Barlog)
#herşeyçokgüzelolacak Good luck, Turkey

Cory Barlog köşemizin gediklilerinden, ay başında da Türk takipçilerine mesaj vermeyi ihmal etmedi sağ olsun. Ülkemize iyi şanslar dilemiş adam, hemen aklınıza başka şeyler gelmesin :)

@jgerighty
(Julian Gerighty)
Lyon'da Dan Hay ve Roman Campos Oriela'yla birlikte yeni Splinter Cell üzerinde çalışıyoruz. E3 için sabırsızlanıyorum.

Ubisoft'un kreatif direktörlerinden Julian Gerighty bu sözlerle ortalığı çok karıştırdı. Ardından "lütfen retweet'lemeyin, başım belada olabilir" ve "tweet nasıl siliniyor, bir arkadaş için soruyorum" dedi. Ubisoft bu açıklamadan sonra "Julian her zamanki gibi Julian'lığını yapıyor, bu elbette bir şaka, görünüşe göre kreatif direktörlerimiz şu an oldukça eğleniyor, duyurulacak bir oyunumuz yok" diye açıklama yapmış olsa da herkes Julian'a inanmayı tercih etti.



@TimOfLegend
(Tim Schafer)
Çöp kutusunun başında karton kutuları parçalarken: Tanrım, müthiş güçlüyüm. Şu şeyi bir çırpıda ikiye bölerken eminim ki Captain America gibi görünüyorumdur.

Sevdiğimiz geliştiricilerden Schafer her ay 5–10 komik tweet atıyor. O cüsseyle kendini süper kahraman gibi hissetmesi de çok hoş.



KİMDİR?

Solas

IR ABELAS, MA VHENAN

MERVE AKMAN

Talihsiz bir patlamanın tek talihlisi olarak başladığımız yolculukta Solas ilk dostlarımızdan biri. Kendi dünyasında yaşayan, ruhlar alemi konusunda biraz fazla hassas, eh kimine göre de güçlü (rift mage ağacını sevmiyorum!) bir elf kendisi. Aslında Circle'a gitmeyerek kaçak durumunda olsa da kan büyüsü hakkındaki fikirleri çok daha ilginç Solas'ın, ruhların tamamının tek bir amaca hizmet eden saf varlıklar olduğunu ve onları yalnızca insanların ("insan" derken yani...) kirlettiğini ve bozduğunu söyler durur.

Dragon Age oyunlarının kusursuz yaptığı tek bir şey varsa o da yoldaşlarımızın gerek arka planı gerek kişiliği itibariyle mü-kem-mel olması ve onlarla çok eğlenceli muhabbetler yapabilmek. Bu konuda Solas'ın zirve olduğunu düşünüyorum. Inquisition'da en çok muhabbet edebildiğiniz karakter Solas, adam Fade konuşmaya bayılıyor yahu. Yalnız kendisi "bütün boş vakitlerini perdenin ötesinde, ruhlarla geçiren kimsesiz bir elf" olmaktan çok daha fazlası aslında. Yani öyleymiş.

Özellikle Dalish elfler tarafından inanılan bazı elf tanrıları vardır. Eskiden, insanlardan ve diğer tüm ırklardan çok önce elflerin ihtişam dolu, büyülü bir yaşamı varmış ve bunu sağlayan tanrılarmış. Fakat insanların gelmesi ve savaşların çıkması sonucu elfler güçten düşmüş, Fen'Harel yani Dread Wolf olarak bilinen tanrı da diğer tüm tanrılara ihanet ederek onları öbür tarafa hapsetmiş. Bu hain tanrı Dalish elfler için büyük bir öykü kaynağı olmuş, söyledikleri "may the Dread Wolf take you" gibi lanetleri var mesela. Ama hangimiz bilebilirdi ki bu hain tanrının bir kazaya kurban gittiğini?

Efsaneler, öyküler iyidir, hoştur ama bildiğiniz gibi çoğu zaman şişirmedir. Gerçeği yıllar sonra, düşman alt edildikten sonra bizi terk edip giden eski dostumuz (belki de daha fazlası) Solas'la yeniden karşılaştığımızda öğreniyoruz biz de. Bu gerçek Dalish elflerin (ve dolayısıyla dünyanın geri kalanının) bildiği, inandığı her şeyi, tüm kültürlerini derinden sarsacak bir şeydir: Elfler hiçbir zaman tanrı olmamıştır! Bir zamanlar gerçekten de görkemli ve ölümsüz hayatlar yaşamışlardır ancak Solas'ın tabiriyle savaşlar generalleri, generaller kahramanları, kahramanlar da tanrıları doğurmuştur. İşte elf büyücüleri bu şekilde Evanuris yani sahte tanrılar haline gelmiştir. Güçten gözü dönen Evanuris, sıradan elfleri zamanla köle haline getirmiştir. Buna göz yumamayan Solas'sa onları kollamaya çalışmış, onlara savaşmayı öğretmiştir. Ancak sahte tanrılar yine Solas'ın tabiriyle içlerinde en mantıklı ve en vicdanlı olanlarını yani Mythal'ı öldürmeye kalktığında Solas'ın sabrı taşmıştır ve hepimizin bildiği veil yani perdeyi yaratarak gerçekten de sahte tanrıları dünyanın ötesine hapsetmiştir.

Solas, yaptığı şey sonucunda güçsüz düşerek uzun bir uykuya dalmıştır. Yıllar sonra uyandığındaysa bambaşka bir şey görecektir: Elflerin tamamen köle olduğu, büyünün hor görüldüğü, değişik ırkların birbiriyle savaştığı, kaos dolu bir dünya. Üstüne üstlük ruhlarla birlikte Elvhenan da perdeyle birlikte yok olup gitmiştir. Solas önünde geçmeye çalıştığı şeyin daha da beterine sebep olmuştur sonuç olarak.

Bilinç sahibi hiç kimsenin kaldıramayacağı bir yükü sırtlanır Solas böylece. Kurtarmaya çalıştığı ırkının sonunu getirmekle kalmayıp dünyada güzel olan ve sevdiği her şeyi yok etmenin yarattığı vicdan azabı ve öfke, üstüne üstlük bir hain, korkulası ve lanetlenesi bir varlık olarak anılmak… Ve Solas kararını verir: Perdeyi ortadan kaldırıp her şeyi eski görkemine kavuşturacaktır. Ne pahasına olursa olsun...

Gördükleri, yaşadıkları ve sebep oldukları nedeniyle Solas herkesten, kendi ırkından dahi uzak yaşamış biridir. Ancak eğer onunla arkadaş olmayı seçtiyseniz (seçmediyseniz nasıl bir insansınız?!) onu hiç tahmin etmediği bir şeyle karşılaştırmış oluyorsunuz: Yaşayan herkesin bencil, boş işlerle uğraşan, çıkarcı aptallar olmadığı gerçeği. Ancak birbirinizi ne kadar severseniz sevin, yollarınız ayrılmaya mahkûm. Solas ne pahasına olursa olsun amacından vazgeçmeyecektir (ee, son oyuna kötü adam lazım). Ne siz ne de milyarlarca insan (insan derken...) umurunda değildir günün sonunda.

Solas'ı her ne kadar hayranlıkla sevsem de nihayetinde kocamaaan bir aptal olduğu kanısındayım. Fazla vicdanlı biri olmasının kurbanı olmuş ve yine vicdanı nedeniyle gözü kör olmuş. Öyle ki artık vicdansızlık boyutuna varacak şeyler planlamaya başlamış. "Bundan zevk almayacağım" diyor size, bahsettiği şeyse yaşayan herkesi öldürmek. Bunu büyük bir keyifle yapmayacak olması benim gözümde durumu pek hafifletmiyor. Bir kere boyundan büyük işlere kalkışıp tarihi olabilecek en kötü anlamda baştan yazmışsın ve inatla akıllanmıyor musun? Pes doğrusu. Fakat bana katılırsınız diye düşünüyorum, en güzel kötü karakterler haklı sebepleri olan ve insana "Ulan?" dedirtenler. Üstelik bu insan kankanız (veya...) ise tadından yenmez. Benim için efsane bir karakter olan Solas önümüzdeki yıllarda daha da büyüyecek.

Bunu bilmeliydik!

Sürekli öteki tarafa gidip durması, bu taraftan birileriyle (elflerle bile) hiçbir bağlantısı olmaması, dünyevi kaygılarımızı "boş iş" gibi görmesi, ruhları dilinden düşürmemesi... Nasıl göremedik ki? Dahası, karakteriniz dişi elfse ve Solas'la romantik münasebetlere girerseniz müthiş güzel bir sahnede size yüzünüzdeki dövmenin (vallaslin) eski elflerin kölelik damgası olduğunu söylüyor. Sen bunu nereden bilebilirsin ki? Ha, bu da mı yetmedi? Bahsettiğim sahneden sonra partinizde Solas ve Cole varsa bir noktada aralarında hayli ilginç bir diyalog geçiyor:

"Canı yanıyor, eskiden kalma bir acı, her şeyin ahenk içinde olduğu zamanlardan. Sen gerçeksin, demek ki herkes gerçek olabilir. Bu her şeyi değiştirir ama değiştirmemeli. Uyuyorlar, aynada gizlenmişler, saklanıyorlar, acı çekiyorlar; onları uyandırmak için... Ah?! Nereye gitti?"

"Özür dilerim Cole. Bu senin iyileştirebileceğin bir yara değil."



Oyun paradigması: Bölüm II

Geçtiğimiz ay kaldığımız yerden hız kesmeden devam edelim. En son, oyun paradigmasını tanımlayıp özelliklerinden ve temel unsurlarından bahsetmiştim. Bu ay işi biraz daha ileriye götürüp, hep birlikte daha derine ineceğiz. Oyunların sadece basit bir eğlence aracı olmadığını, felsefi anlamda hayatımızı nasıl etkilediğini kanıtlamak için oyun kavramını sahip olduğu nitelikler üzerinden değerlendirmeliyiz. Örneğin oyunların temel özelliklerinden birisi, tıpkı filmlerde olduğu gibi çevresi ve karakterleriyle derin bir bağlantı kurmamızı sağlamasıdır. Oyunlar içinde, hepimizin hedefi doğal olarak ilerlemedir: Dünyalar inşa ederiz, araçlar ve beceriler kazanırız, düşmanları yeneriz ve ilerleriz. Diğer bir deyişle, her zaman hedeflere ulaşmak ve oyun içinde kahramanlar olarak performans sergilemeye çalışırız. Aynı şekilde, oyunlarda olduğu gibi, insan olarak sahip olduğumuz tüm potansiyelleri gerçekleştirmeye, gelişmeye, öğrenmeye, gelişmeye, ilerlemeye, aramaya çalışıyoruz. Evrim, ister hayatta ister oyun içinde olsun, insanın doğal gelişme yoludur. Ancak bunların hepsinin sanal bir dünyada inşa edildiğini ve oyuncuların oyunlardaki değerleri, gerçek dünyadaki günlük hayata getiremediğini belirtmekte fayda var.

Gerçek dünyada olası önemli başarı eksikliğinin yanı sıra gerçek hayatta mevcut sıkıntıların üstesinden gelmede zorluklardan dolayı insanlar sanal bir yaşam içindeki hayallerini ve arzuları gerçekleştirmeye çalışırlar. İnsan, oyunda bir kahraman olmayı ister çünkü kendi hayatının kahramanı olamaz, veya bu çok zordur. Aslında gerçek hayattaki zorluklar, bir oyunun zorluklarından çok daha karmaşık ve zorlayıcıdır. Tüm insanların bu durumla başa çıkma kabiliyetleri olmayabilir ve kendi hayatlarından bir kaçış noktası arıyor olmaları ihtimal dâhilindedir. Oyunların etkili ve dengeli bir şekilde kullanılması bize doğrudan bazı faydalar sağlayabilir. Oyunlar tıpkı filmler ve kitaplar gibi bize ilham, motivasyon veren enerji kaynaklarıdır ve aynı zamanda akıl sağlığımız açısından çok önemli bir yere sahiptir. Genel hatları itibariyle tüm oyunları belirli ortak özellikler çerçevesinde insanlar üzerinde farklı etkileri ortaya çıkmaktadır. Oyun türü, oyuncu sayısı, oyun kuralları gibi detaylar değişebilir ancak temel varsayımlar asla değişmez. Oyunların bazı kazanımlarını kısaca özetlemek isterim:

Kesin ve Net Hedefler: Herhangi bir oyunda hedef açık ve net olmalıdır, aksi takdirde oyun anlamsızlaşır. Zorluklar aradığımız için, hedeflere ulaşmak amacıyla oyunlara zaman ayırırız. Sadece düşünce üzerine kurulu oyunlarda bile belirli bir şekilde içinde bulunulan durumu veya karşılaşılan problemi araştırmak, düşünmek, sınıflandırmak gibi bir amaç vardır. Sandbox adı verilen açık dünya oyunlarında bile her köşe başında mutlaka görev dağıtan NPC'ler, sizi öldürmeye çalışan düşmanlar konur. Çünkü bir hedefimiz veya amacımız olmadığı zaman atalet durumunda oluruz ve hareketsiz kalırız. Basit bir fizik kuralını hatırlamak gerekirse, etki olmadan tepki oluşmayacaktır. Oyunlar üzerinden örnek vermek gerekirse de, Wolfenstein veya Doom'da amaca ulaşmak için "ilerlemek" ve "önümüzde çıkan düşmanları yok etmek" hedeflerinin bizi yönlendirdiğini görürüz. Bazen yolun ortasında duran bir anahtar görüp, açılması gereken bir kapı olduğunu anlarız. Bazen de kapalı bir kapıyla karşılaştıktan sonra anahtarı bulmak o anki en önemli vazifemiz olur. Buradaki anahtar objesi sadece basit bir eşya değil, oyunu ilerletebilmek için gerekli olan arzu nesnesi haline dönüşür. Oyun türleri, beraberinde çok farklı yaklaşımları getirmektedir. Monkey Island veya Broken Sword oynarken bir sonraki ekrana geçmek için elimizdeki envanteri kurcalamamız ve bazen çok da mantıklı olmayan bazı bulmacaları elimizdeki eşyaların çeşitli varyasyonlarıyla çözmek durumunda kalmamız bunun bir örneğidir. Tüm konuşmaları takip etmeli, karşılaştığımız gizemi veya problemi çözmek için fikir yürütmeliyizdir. Ancak her zaman net bir hedefimiz vardır. Sağ kalmak, insanlığı kurtarmak, arkadaşımızı bulmak, gizli bir tarikatı ortaya çıkarmak veya dünyayı yok etmek...Bu amaç uğruna oyun içerisinde her şeyi yapmaya hazırız durumdayızdır. Bazen hile yapmaya çalışmak da dâhil…



Zorlukları Kabul Etme ve Başa Çıkma: Oyunlarda, göz kırpmadan veya şikâyet etmeden sunulan tüm zorlukları kabul ediyoruz, sonuçta bunun için oradayız. Bize birileri meydan okuyor ve bu sayede potansiyelimizi tam olarak gösterebiliyoruz. Her zaman hedefler ve zorluklar ararız; aksi halde oyun oynamazdık, oyunların da bir anlamı kalmazdı. Bu zorluklar gittikçe artmakta ve bizi büyümeye ve gelişmeye teşvik etmektedir; meydan okuma ne kadar büyükse, o engeli veya fazı geçerken o kadar motive oluruz. Fakat, gerçek hayatta oyuncular da bu şekilde davranır mı? Birçoğumuz, günlük yaşamın bize getirdiği zorluklar hakkında şikâyet etmek için çok fazla zaman harcıyoruz ve sanal dünyadaki oyunlarda aldığımız tutumun aksine, bu açık yürekli zorlukları



bir arayış içerisinde kabul etmiyoruz. Peki ya hayatımızın problemleri için oyunlarda sahip olduğumuz zihniyeti benimsersek, bambaşka bir dünyaya kapı açmış olmaz mıyız? Dark Souls serisini oynayan bir oyuncunun zorluklarla baş etmenin farklı yollarını keşfetmek adına neler kazandığını bir düşünsenize. Roguelike tarzı oyunlara ağırlık verenlerin bir hata yapmaları karşılığında her şeye baştan başlamak zorunda olmalarını bilmeleri bile, insanın kendi içerisinde henüz keşfetmediği yeteneklerin ortaya çıkmasını sağlayacak süreci tek başına bile tetikleyebilir.

Gösterilen Çaba ve Kazanılan Ödüller: Başarılı oyunlar aynı anda zor ve eğlencelidir. Akış Kuramını da hatırlayacak olursak, insanlar oyun oynarken zaman duygusunu yitirirler ve bilinçli eylemlerden ziyade başarı hazzının peşinden gitmeye başlarlar. Oyunlarda her zaman gidecek çok fazla sayıda yolumuz vardır ve bu yolculuk sırasında bazı zorlukların ödülleri de bulunmaktadır. Benzer bir durum hayatımız için de söz konusudur. Çabalarımızın ve bağlılığımızın sonucu olduklarında başarılarımıza daha fazla değer veririz. Kazanırız, kaybederiz, öğreniriz, değişiriz, gelişiriz, doğarız, ölürüz, devam ederiz. Hayatımızda, tıpkı oyunlarda olduğu gibi, çok çalışıp özveri sonrası bir şeyi fethettiğimizde, bu duygu daha zevkli hale gelmektedir. Yeni bir bölüm, bize farklı bir amaç verir; o bölümü bitirdiğimizdeyse çabamızın karşılığını istatistiki bilgiler ve bir sonraki bölüme geçme hakkıyla almak isteriz. Ödülün olduğu yerde cezalandırma sistemine de gerek yoktur. Çünkü ödülün olduğu bir platformda ödülü alamamak, cezanın ta kendisidir.

Beceri Geliştirmek ve Kararlar Vermek: Oyunların başında görevler ve zorluklar daha basittir, zamanla zorluk düzeyi sürekli artmaktadır; ama aynı zamanda karakterimiz de gelişmekte, yeni beceriler kazanmakta, güçlenmekte, bu büyüyen zorlukların üstesinden gelmek için yeni araçlara hâkim olmaktadır. Hayatımızın da bir çeşit yansıması gibi, oyunlar da bize yardımcı olacak çeşitli ekipmanlar sunar; eşyalar, büyüler, silahlar, aletler... Aynı şekilde karakterimiz, ahlakımız, karşımıza çıkan olumsuzluklarla başa çıkma değerlerimiz, doğru karar vermemiz, vb... Geliştirdiğimiz tüm bu beceriler, kendi içinde bir son değil, bir yol olarak şekillenir. Hem yaşamda hem de oyunlarda her zaman karar vermek zorundayız ve bu kararlardan kaçamayız, doğru zamanda en iyi kararları nasıl alacağımızı bilmek ve karakterin potansiyelini geliştirmek için oyuncunun temel görevidir. Oyunlarla gerçek arasındaki belki en önemli fark, bir kayıt etme tuşunun bulunmamasıdır (bakın bu önemli bir fark, dikkatli olun). Aslında tam bu sebepten tek slotluk kayıt hakkımızın olduğu oyunlar her zaman daha heyecanlı ve öğretici değil midir?

Korkuyla ve Büyük Düşmanla Yüzleşmek: Hayatımızda belirli zamanlarda karşılaştığımız sorunları çözmek ve hedefimize ulaşmak için bildiğimiz, okuduğumuz ve öğrendiğimiz her şeyi uygulamamız gereken, her zaman daha karmaşık, daha zorlu bir şey vardır. Bunu bir sınav olarak da görebilirsiniz; bu sınavların çoğu dikkat çekicidir ve sizi kişisel/profesyonel yaşamınızda yeni bir seviyeye götürür. Peki bu zorlu problemlerin veya düşmanların var olma sebebi nedir? Cevap basittir; geliştirdiğimiz tüm yeteneklerimizi test etmek, yani evrimimizi ve öğrenmemizi sabitlememize yardımcı olmak için deneysel bir uygulama yapmak! Bu testlerin çoğu dikkat çekicidir ve sizi hayatınızda yeni bir seviyeye götürür. Oyun içerisinde boss adını verdiğimiz bu zorlu problemler veya düşmanlar, bizim yeni bir seviyeye geçmemiz için de aracı rolündedirler. Gears of War ve Dark Space serilerinin korkutucu bölüm sonu canavarları sayesinde hem sabrımızı, hem de güçlü düşmanların zayıf yönlerini keşfetme yeteneklerimizi denemedik mi? Bölüm sonu canavarları olmasa, düştüğümüzde ayağa kalkmayı öğrenmemiz pek de olanaklı olmayabilir. Bu sebeple gerçek cesaretin korku duygusunu hissetmemekten ziyade, bu duyguya karşı gelmek olduğunu anladığımızda yepyeni bir bakış açısı da kazanmış oluruz.

Gelecek ay güncel oyunlar üzerinden kapsamlı bir değerlendirme yapacağım. Oyunların doğrudan veya dolaylı olarak hangi yeteneklerimiz üzerinde etkili olduklarını, bilişsel düzeyde bize ne kattıklarını, oyun paradigmasının gelecek yıllarda nasıl evrimleşeceğini somut örnekler üzerinden anlatmaya gayret göstereceğim. O zamana kadar esen kalın, Steam yaz indirimlerini ve Epic Games'in akıl almaz ucuzlukta ön sipariş tekliflerini de lütfen kaçırmayın...

Doç. Dr. Erkut Altındağ

Beykent Üniversitesi
İİBF Öğretim Üyesi
erkutaltindag@beykent.edu.tr

Akademik Referanslar:

Alexander, J. McKenzie, "Evolutionary Game Theory", The Stanford Encyclopedia of Philosophy (Summer 2019 Edition), Edward N. Zalta (ed.).
Braun, B., Stopfer, J. M., Müller, K. W., Beutel, M. E., & Egloff, B. (2016). Personality and video gaming: Comparing regular gamers, non-gamers, and gaming addicts and differentiating between game genres. Computers in Human Behavior, 55, 406-412.
Dominic A. Video Game Genre, Evolution and Innovation, Eludamos. Journal for Computer Game Culture. 2009; 3 (2), p. 149-176
Duke, R. D. (1980). A paradigm for game design. Simulation & games, 11(3), 364-377.
Faleco, O., "The Philosophy in Games" Blog Article - 2018
Perea, A. (2012). Epistemic game theory: reasoning and choice. Cambridge University Press.
Prensky, M. (2003). Digital game-based learning. Computers in Entertainment (CIE), 1(1), 21-21.
Suits, B. (1967). What is a Game?. Philosophy of Science, 34(2), 148-156.

Olmasa da olur | Gelse de oynasak! | Ölüyoruz reis!

E3'teki büyük lansman öncesi verilen son gazlar



ÖMER AKDAĞ

FINAL FANTASY VII REMAKE

Çiçek?

Benim ve hiç abartısız daha milyonlarca oyuncunun hayatta en çok beklediği oyun *Final Fantasy VII Remake*. Eski *FF7* sevenleri tavlamakla yetinecek sıradan bir yeniden yapım olmayacak bu, Square-Enix'in en önemli yapımcılarının bir araya geldiği dev bir proje kendisi. Bu ay gerçekleşecek E3'te yapımcı Square-Enix devasa bir *FFVII Remake* sunumu yapmaya hazırlanıyor, onun öncesinde de küçük bir videoyla ateşi körükledi. Video küçük olsa da verdiği bilgiler ve ay boyunca etrafta dolanan söylentiler bir hayli fazla.

Önce videoya bakalım. Render'lı bir ara sahnede Aerith'i görüyoruz her şeyden önce, harika modellenmiş, ilk saniyeden eski oyuncuların gönlüne hitap etmeyi başarıyor fragman. Render'lı ara sahneleri popülerleştiren oyundu *FF7*, her ne kadar artık render'lı ara sahnelerle oynanış arasındaki fark günümüzde minimuma inmişse de bu tip sahnelerin geri dönmüş olması güzel, her zaman ayrı bir tatları vardır.

Biraz da savaş mekaniklerini görüyoruz. İstediğimiz zaman karakter değiştirebilmek çoğu aksiyon/RYO'nun altına girmediği büyük bir iş, *FF7 Remake*'te her karakteri yönetebiliyor oluşumuz müthiş bir oynanış çeşitliliği sağlayacaktır ki orijinal FF7'de oynanış açısından karakterler arası farklar çok azdı, burada oynanışın komple değişeceğini görmek şahane.

Normal saldırılarımız dışında komboyu tamamlayıcı bitirici hareketlerimiz var ki asıl hasarı bu bitirici hareketleri yedirebildiğimizde vuracağız, normal saldırılar nispeten etkisiz. Bitirici hareketlerin de ekstra bir şey harcamadan yapılanları da var Limit Break barından yiyenleri de. Silahtan silaha değişecek ayrıca bu hareketler.

Savaşlarda en dikkat çeken şeylerden biri de zıplayamıyor oluşumuz. Belki de gösterilen videoda tesadüfen hiç yoktu ama sanmıyorum. *FF15*'teki gibi uçmalı kaçmalı bir sistem yerine daha ayakları yere basan bir oynanış tercih etmişler gibi duruyor ki zıplama olmayacaksa bu bir aksiyon/RYO için çok ilginç bir tasarım tercihi. Daha detaylı görmek lazım.

Video haricinde çok fazla söylenti var dediğim gibi. Oyunun bölüm bölüm yayınlanacağını biliyorduk, tahminler 3 veya 4 bölüm olacağı yönündeydi ama söylentiler yalnızca 2 bölüm olacağına işaret ediyor. Ha tabii bölüm derken Telltale oyunlarındaki gibi bir mantık gelmesin aklınıza, her bölümün *FF15*'ten daha büyük olacağı da söylenenler arasında.

En önemli söylentiyse oyunun ilk bölümünün bu yıl bitmeden çıkacağına işaret ediyor. Square-Enix'in mali raporlarında bu yıl bitmen büyük bir gelir görülmesine dayanarak söyleniyor bunlar. Sonraki raporlarda bu gelir biraz azalmış görülüyor, bunu çıkış tarihi duyurulmadan oyunun ertelendiğine yoranlar da var ama bu değişim daha çok *FF7 Remake*'le değil de Square-Enix'in henüz hakkında bir şey görmediğimiz *Avengers* oyunuyla alakalı gibi. Çünkü yine büyük bir gelir gözüküyor bu yılın sonunda, ikisinden biri ertelenmiş gibi ve *Avengers*'ın ertelenmiş olma ihtimali çok daha yüksek.

Başka bir önemli söylenti de E3'te oyunun oynanabilir demosunun çıkacağını söylüyor. Lütfen gerçek olsun :)



TÜR: Aksiyon / RYO | **YAPIM / DAĞITIM:** Square-Enix | **PLATFORM:** PS4 | **ÇIKIŞ TARİHİ:** -



GRID

Öyle çok muhteşem bir oyun değildi, serinin diğer üyelerini de hiç oynamadım ama *Grid* serisinin son çıkan oyunu (2014) *Grid: Autosport* ilginç şekilde yer etti bende, hatırladıkça hep güzel duygular canlandırıyor. Simülasyonla arcade'in arasındaki güzel bir noktadaydı, ilginç kariyer seçenekleri sunuyordu, hepsinden öte de birçok yarış oyunu ya işin araç koleksiyonerliğinde ya da işin sürüş uzmanlığındayken *Grid: Autosport* aşırı hızlı olmayan yapısına rağmen diğer oyunlardan daha üst düzey bir mücadele hissi sunuyordu.

Şimdi 2019 yılındayız ve Codemasters geçen 5 yılın ardından seriyi resetlemeye karar vermiş. Adına *Grid 3* dememeleri veya oyuna komple başka bir isim vermemeleri yüzünden gıcık oldum biraz, sürekli kafa karışıklığı yaratacak şimdi. İkinci bir *Prey* mevzusu.

Henüz oynanış görüntüleri yok elimizde ama içeriğin ne olduğu belli. 70'ten fazla araç, 8 farklı ülkeden 12 lokasyon, farklı hava şartları, gece yarışları, 6 yarış türü, özenildiği söylenen bir hasar sistemi, Racecraft adı verilen inovatif bir skor sistemi ve 6 araç türüne ait 6 farklı kariyer imkânı sunacak oyun. Bu 6 kariyerden biri de The Fernando Alonso Challenge adında ki Fernando Alonso oyunun yapımında danışman olarak da görev alıyor. Online kısımda yalnızca normal yarış varmış gibi duruyor şimdilik, *Autosport*'taki gibi online için ayrı bir kariyer modu göze çarpmıyor. Belki sonra duyururlar.

İyi yapılmış bir *Grid*'e oyun dünyasının ihtiyacı var diye düşünüyorum. Şu anki yarış oyunlarının arasında birazcık farklı bir noktada duruyor çünkü seri. Codemasters'ın son yıllarda çok iyi işler yaptığı da oluyor, tepki çeken işler yaptığı da. *Grid* ilk kategoriden olur umarım. ■ **ÖMER**

TÜR: Yarış | **YAPIM / DAĞITIM:** Codemasters | **PLATFORM:** PC, PS4, X-One | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 13 Eylül 2019

NIOH 2



Souls serisini seven, *Bloodborne*'u ayıla bayıla oynamış, *Sekiro*'yu duyduğu an sabırsızlıktan gün saymaya başlamış bir oyuncunun *Nioh*'u oynamamış olduğunu öğrenince inanın çok şaşırıyorum. "Nasıl olur ki?" diyorum, *Souls* benzeri tüm oyunları toplayıp üst üste koysanız bir *Nioh* etmez çünkü. Değeri tam olarak bilinmemiş oyunlar listesinin bence zirvesini zorlayan o müthiş Japon hikâyesi, şimdi de ikinci oyunuyla arz-ı endam edecek.

Henüz oyunla ilgili bir şeyler de açıklamadılar işin kötüsü, elimizdeki tek şey kısa süre önce yayınlanan oynanış fragmanı. Ama o fragmanda neler gördük neler... Bir kere oyunda erkek veya kadın kahramanla oynayabiliyoruz; bu da bu sefer isimli bir karakteri değil, *Souls*'taki gibi isimsiz bir karakteri yöneteceğimizi, başlangıçta cinsiyet ve belki başka seçimler daha yapacağımızı gösteriyor. Sonracığıma 'içinizdeki iblisi serbest bırakacaksınız' diyor Team Ninja ve gördüğümüz kadarıyla farklı farklı yokai'ler söz konusu olan. Renkleri, şekilleri, yetenekleri, hatta saldırı türleri birbirinden farklı olan yokai'lere dönüşebileceğiz.

Muhtemelen ilk oyundaki Guardian Spirit benzeri bir mekanik bizi bekliyor, belki de bu sefer ruh hayvanı seçmek yerine yokai cinsi seçiyoruzdur. Hele ikisi birden varsa tadından yenmez, yokai ve ruh kombinasyonlarının ne kadar çeşitli olabileceğini düşünemiyorum bile. *Nioh*'a genişleme paketiyle yeni silahlar eklenmişti, *Nioh 2*'de de bunlara ek olarak yepyeni silahlar da göze çarpıyor üstelik. Bu da bir kez daha samuray veya ninjalık deneyimini dibine kadar yaşayabileceğimiz ve bunu kendi oyun tarzımızla, kendi sevdiğimiz silahla yapacağımız anlamına geliyor. Oyun muhtemelen bu sene içerisinde çıkacak, *Sekiro*'yu da bitirdiyseniz Japonluğa kısa süre sonra kaldığınız yerden devam edebileceksiniz demektir. Sizi bilmem ama ben sabırsızlanıyorum. ■ **ESER**

TÜR: Aksiyon / RYO | **YAPIM:** Team Ninja | **DAĞITIM:** Koei Tecmo | **PLATFORM:** PS4 (diğerleri henüz açıklanmadı) | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2019

BORDERLANDS 3

"Ben nerede değilsem orada olmak istiyorum." *-Bir Vault Hunter*

ONUR KAYA





Gün, yıllar yılı Pandora'nın salaş atmosferinde aynı haydutların ağız kokusunu çekmenin, aynı cüceleri tekmelemenin, aynı Skag'lere bomba yedirmenin, aynı ufukta aynı patlamaları seyretmenin tedavülden kalktığı gün. Gün, gözleri yeni ufuklara çevirmenin, yeni gezegenleri talan etmenin, yeni manyaklarla tanışıp kaynaşmanın, ve akabinde kapışmanın günü. İlk *Borderlands*'in çıkışından bu yana geçen 10 yıla yakın süre içerisinde Pandora'nın tüm hayvanlarını, insanlarını, iklimlerini, mimarilerini, kültürlerini deştik. Artık *Borderlands 3*'ün şen, tahtası eksik göçebeleri olmaya hazırlanıyoruz. Bakalım yol haritamızda yeni neler var?

Mayıs başında düzenlenen etkinlikle *Borderlands 3*'ün oynanışına hep beraber ilk defa göz atma şansı yakaladık. Bu etkinlik süresince ve sonrasında yapımcıları oyunla ilgili pek çok detay vererek aklımızdaki soruların büyük bir kısmını sildi. Bize de tüm bu bilgileri derleyip toparlayarak detaylı bir ilk bakış hazırlamak düştü. Peşin peşin söylemek gerek ki; *Borderlands 3*'ün ufkunda bolca havai fişek var gibi görünüyor.

TARAMAYI HERKES YAPAR

İçeriği, absürt mizahıyla harmanlayıp saatler boyu kahkaha vaat eden bir seri *Borderlands;* ancak bir "looter shooter" olduğunu göz önünde bulundurunca en başta konuşmak gereken kısım, özeliyle geneliyle mekanikler olacaktır elbette. Kısaca 'tarıyoruz' ama ne kadar iyi tarıyoruz?

Oyunun çatışmaları, temelinde yatan fikir bozulmadan, birkaç ufak değişiklik ve modernizasyonla çok daha keyiflenmiş gibi görünüyor. *Borderlands 2*'nin üzerinden geçen 7 sene içerisinde pek çok FPS'de gördüğümüz, bir noktada standartlaşan, yerden kayma ve zıplayıp yakınımızdaki yükseltilere tutunma özellikleri *Borderlands 3*'te de yer alıyor. Bunun yanında *The Pre-Sequel*'da gelen, yerçekimsiz ortamlarda kullanabildiğimiz alan etkili yakın dövüş hareketi olan Buttslam'in benzeri bir "yeri gümletme" özelliğine tüm karakterlerimiz sahip olacak. Yani dövüş içindeki hareket kabiliyetimiz ve mesafe kapatma seçeneklerimiz ciddi oranda artmış durumda, dövüşleri kazanmakta göstereceğimiz gerçek zamanlı eforun rolü, ekipman planlamasına oranladığımızda artıyor. El becerisi kendini daha çok gösterecek. Kısaca tarıyoruz, iyi tarıyoruz, akrobatik tarıyoruz.

Benzer bir şekilde savaş alanlarımız da daha dinamik bir hal alacaklar, artık çevreyle etkileşim opsiyonumuz daha fazla. Siperler yok edilebiliyor. Etraftaki elemental hasar varillerini yakın dövüş saldırılarımızla istediğimiz yöne itip ateş ederek patlatabiliyoruz. Yere petrol döküp ateşe verebiliyoruz, su birikintilerinde elektrik iletip düşmanlara halay çektirebiliyoruz. Artık sadece yapımcılar yaratıcı değil, biz de yaratıcıyız.

PATLATMAK İSE TORGUE'A MAHSUSTUR

Elemental hasar demişken, etkisi altına aldığı düşmanlara daha fazla hasar vermemizi sağlayan Slag elementi artık yok. Bunun yerine sürekli DOT hasarı vuran ve yakındaki herkese bulaşabilen radyasyon hasarı eklenmiş. Radyasyon etkisi altındaki düşmanlar öldüklerinde patlayarak hem çevreye hasar veriyor hem de halihazırda radyasyon bulaşmamış düşmanlara da bu etkiyi bulaştırabiliyor. Ateşi sönene, elektrik alışverişi yapamadığımıza radyasyon



KARARGÂH BORDERLANDS

Yeni Sanctuary'nin tek olayı ulaşım aracı olmak değil elbette, Sanctuary III evimiz barkımız aynı zamanda. Savaş alanında ardımızda bıraktığımız eşyaları burada geri alıyoruz, cephane kapasitemizi ve diğer özelliklerimizi burada geliştiriyoruz. Ayrıca artık özelleştirebildiğimiz, kendi ilk tasarımımızı seçtiğimiz, Vault Hunter'a göre değişen bir odamız var. Duvarlara sevdiğimiz silahları asabiliyoruz. Sir Hammerlock'un av görevlerini Sanctuary'de alıyoruz (leşlerimizin kellelerini de bahtiyar ihtiyarın odasına asıyoruz). Uğrayıp bahşiş vereceğimiz ve yanında slot makinelerinden Legendary silah düşürmeye çalışacağımız Moxxi barını, çakal tüccarımız Markus da yeni silahlarımızı deneyebileceğimiz atış poligonunu yine buraya kurmuş. Ayrıca cephane kapasitemizi geliştirme işini artık Crazy Earl'le değil Markus'la hallediyoruz. Crazy Earl gemide kendi yerine sahip ve bir şeyler sattığı kesin ancak ne sattığını henüz bilmiyoruz. Golden Shift Key kullanarak tekrar tekrar açıp içinden eşya kaptığımız altın sandık da yerli yerinde.



OYUN SONU OLMAYAN BORDERLANDS

Hatırlarsanız Borderlands 2'de seviye atlamaya ek olarak bir başka gelişim sistemiyle daha karşılaşmıştık. Badass Rank ismi verilen bu sistem sayesinde oyunda belli başlı gizleri bularak veya belli sayıda belli şekillerde belli türden düşmanlar haklayarak kalıcı istatistiki bonuslar kazanabiliyorduk. Borderlands 3'le beraber bu gelişim sistemi Guardian Rank adını alıyor. Guardian Rank'te farklı olan şey, sistemin artık Diablo III'teki Paragon seviyelerine benzemesi. Oyunun ana görevlerini bitirdikten sonra açılacak olan bu sistemin detayları henüz belli değil ancak artırabileceğimiz istatistiklerin Enforcer, Survivor ve Hunter olmak üzere üç farklı başlık altında toplandığını ve bu istatistiki bonuslara ek olarak bize daha başka ödüller de kazandıracağını biliyoruz. Bu ödüllerin belli seviye ve nadirlikte veya sadece Guardian Rank'le alabileceğimiz spesifik eşyalar olması kuvvetle muhtemel. Borderlands 3'ün oyun sonu karakter gelişimi epey detaylı olacak yani.

kesin çözüm. Zırhlılara yine kezzap lazım oluyor tabii.

Karakter gelişim kısmı da aksiyonun aktif parçaları gibi gelişip çeşitleniyor; *Borderlands 3*'te eski oyunlarda olduğu gibi yine dört oynanabilir karaktere sahibiz (FL4K the Beastmater, Zane the Operative, Amara the Siren, Moze the Gunner) ancak artık her biri 3 farklı Action Skill sahibi. İki tane birden kuşanabilen Zane hariç her karakter savaş sırasında tek bir Action Skill seçip kullanabiliyor. Yani karakterlerimize taktiksel altyapı kurarken bütün işi pasif beceriler üzerinden halletmek zorunda değiliz artık ve halihazırda kullandığımız Action Skill'in işlevinde oynama yapmamızı sağlayan Augment isimli pasif beceriler de var beceri ağaçlarında. Bu sayede tek bir grupta aynı karakteri oynayan oyuncular birbirinden tamamen farklı fonksiyonlar üstlenebiliyor ve karakterlerin oynanış ömrü de artıyor. Gearbox an itibariyle oyuna çıkış sonrasında ekstra karakter eklemek gibi bir planları olmadığını belirttiğinden, bu durum o eksikliği de en başından telafi etmiş olacak.

Madem artık birden fazla aktif beceri sahibi olduğumuzdan bahsettim, gördüklerimizi de örneklemem lazım. Etkinlik sırasında Amara ve Zane'in becerilerine göz atma şansı yakaladık. Amara Phasegrasp özelliğiyle düşmanları yere mıhlayabiliyor, Phasecast'le enerjiden oluşma bir kopyasını karşı yöne fırlatarak yolu üzerindekileri biçmesini sağlayabiliyor, Phaseslam'le de yükselip yere vuruyor ve becerinin etki alanındaki düşmanları havaya zıplayıp onlara hasar veriyor. Zane, Digi Clone becerisiyle Zer0'nun yaptığı gibi bir hologram kopyasını yaratıp düşmanın dikkatini ona çekebiliyor, hologramın yerine ışınlanabiliyor, SNTNL'le manuel olarak hedefleyebildiği bir drone çağırıyor, Barrier'le de düşman ateşini bloklayıp Zane'le takım arkadaşlarının hasarını artıran bir duvar yaratıyor. FL4K ve Moze etkinlik sırasında maalesef gösterilmiş değil.

KAPİTALİZM BÜYÜK HARFLERLE YAZILIR

Oyundaki beceri sistemi bu kadar genişlemişken, *Borderlands*'in alametifarikası olan uçuk kaçık silah ve ekipmanlar da çeşitlenmede eksik kalmamalı elbette. Önceki oyunlardaki markalarımız bu oyunda da yerli yerinde: Tediore, Dahl, Maliwan, Jakobs, Pangolin, Torgue, Hyperion ve Vladof, *Borderlands 3*'te yine kendilerini gösteriyorlar. İlk oyundan sonra özlemle andığımız ATLAS geri dönüyor, ikinci oyundaki derme çatma silah markası Bandit, Children of the Vault olarak değişiyor. Silahların marka içindeki çeşitlilikleri artıyor ayrıca. Örneğin önceki oyunda şarjör değiştirmek yerine elimizdekini el bombası niyetine attığımız, yerine dijital olarak yenisi yaratılan Tediore silahları artık daha farklı şeyler yapıyorlar. Kimisi etrafına enerjiden yapılma bir küre oluşturarak "ay, uy" sesleri eşliğinde savaş alanında hoplayıp zıplıyor, kimisi de ayaklanıp kendi kendine düşmanlara sıkıyor. ATLAS'ın önden izleyici mermi attığınızda standart mermilerini güdümleyen silahları var mesela. Hyperion'ın yakın nişan aldığınızda önünüze enerji kalkanı açan pompalı tüfekleri var. Şarjör yoksunu, ateş ettikçe ısınan (ve su tabancasıyla hızlıca soğutabildiğiniz) CoV silahları da var üstüne. Var oğlu var kısacası arkadaşlar, bu oyunun çeşitliliğinde kaybolacağız, bana bir şeyler oluyor…

(Ufak bir dipnot: Söylenene göre bu oyunda, diğer tüm silahlar bir tarafa, Legendary silahlar diğer tarafa olacak. Önceki oyunlara kıyasla daha ilginç silaha özel mekanikler barındıracakları söyleniyor bu sefer.

Her karaktere gelen birden fazla Action Skill var, taktiksel çeşitlilik hiç olmadığı kadar artıyor.







Ne Pandora, ne de diğer gezegenler insanı hayvanseverliğe teşvik eden ortamlar sunmayacaklar belli ki.



Moxxi'nin sevda doygunu silahlarından bu sefer neler çıkacak, çok merak ediyorum.)

İNSAN TOPLAYICI BİR VARLIKTIR

Oyunda bu kadar fazla eşya olacağı için, istediğimiz seçenekleri sunmak adına oyunun üzerimize sayıca epey fazla ekipman fırlatması gerekecek elbette, ki fırlatacak da. "Hangisini alayım, hangisini yerde bırakayım?" diye diye Acun Ilıcalı'nın gergin karar anlarından yaşamayacağız artık. Oyun savaş sırasında yerde bıraktığımız tüm eşyaları bizim için alıp saklayacak ve karargahımızdaki yepyeni bir otomat vasıtasıyla bu eşyalara erişebileceğiz. Bu durum co-op'ta milletin birbirini bekletmesinin de önüne geçecektir diye tahmin ediyorum.

Arkadaşlarla oynamak demişken, işin o kısmında da epey güzel yenilikler var. Öncelikle artık *Diablo III*'te olduğu gibi herkesin ekipman yağması kendine. Bunun yanında seviye ölçekleme sistemi sayesinde fazla oynayan insanların az oynayan insanlarla seviye farkından dolayı keyif alarak oynayamaması durumu da ortadan kalkıyor. Düşük seviyeli bir arkadaşınızın oyununa girdiğinizde oyun size düşen ekipmanların seviyelerini sizinkine ayarlıyor, verdiğiniz hasarıysa düşürüp arkadaşınızla aynı düzeye getiriyor. Birinizin işi çıkıp 2 gün oyuna giremedi diye ayrı gayrı düşmek yok yani artık. Eskisi gibi takılıp arkadaşının seviye kasmasına yardım etmek isteyenler için de Classic isimli bir oyun modu bulunacak. Ekranı bölerek oynama seçeneği de Classic mod gibi oyunda yine bulunan özelliklerden.

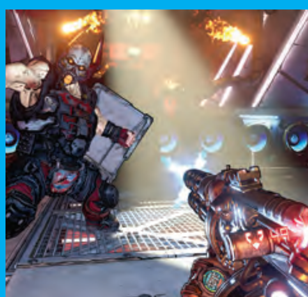
(Malum oyunu illa ki insanlarla oynamak zorunda değiliz ve buna bağlı olarak çevrimdışı oynama özelliğimiz de var. Bu hakkını kullanıp oyunu tek başına oynamak isteyenler yalnızlığın dezavantajını daha



Borderlands 3'te bizi "aynısının devesi, cücesi" mantalitesinin ötesinde bir düşman çeşitliliği bekleyecek gibi duruyor.

SOSYAL BORDERLANDS

Gearbox co-op moduyla ünlenen oyunun sosyal yönüne bu sefer ekstra önem verecek gibi duruyor. Artık Twitch üzerinden oyununu izlediğimiz kişilerin ekipman ve karakter becerilerine göz atma şansımız olacak. "Hacı kullandığın build ne?" sorusu sormak ve cevap beklemek zorunda değiliz yani, açıp elinde belinde ne var ne yok kendimiz bakabiliyoruz. Bunun yanı sıra, Echocast isimli Twitch eklentisini kurup Gearbox SHIFT hesabımızı bağlayarak, yayıncının oyun içinde açtığı sandıklardaki eşyaların bazılarına sulanma şansını elde ediyoruz. Kazandığımız eşyaların kendi seviyemize uygun versiyonları Borderlands 3 çıktıktan sonra oyun içi posta kutumuza yollanacaklar. Kulağa pek güzel geliyor açıkçası, umarım silahları hangi seviyede alacağımızı seçme şansımız olur çünkü söylenene göre seviyesi düşük kalan silahları güçlendirme şansımız olmayacak oyunda.



Pandora evimizdir, terk etmeyiz ama artık başka gezegenlere de gideceğiz! Boyumuzdan büyük işlere girişmek üzereyiz...

MİKRO ÖDEMELİ BORDERLANDS

Gearbox'ın kodamanı Randy Pitchford'ın Borderlands 3'le ilgili değindiği ilk şeylerden biri mikro ödeme konusuydu. Oyunda mikro ödeme olmayacağını kesin bir dille belirten Pitchford, oyunda gerçek parayla satılacak kozmetik eşyaların olacağı kesinleşince Twitter üzerinden, mikro ödemenin tanımı hakkında insanlarla polemiğe girip biraz agresifleşti. Mikro ödeme var mı yok mu sorusunun cevabı şu: Oyunda mikro ödeme elbette ki var. Borderlands 2 sayısı onlarla ölçülen ıvır zıvır eklentileriyle mikro ödeme denen şeyin öncülüğünü yapmış olan oyunlardandı ancak o ıvır zıvırlar para verene vermeyenin üzerinde avantaj sağlayan şeyler değildi. Randy Pitchford'ın oyunda olmayacağını söylediği şeyler de zaten anladığım kadarıyla lootbox ve oyun için para birimleri. Yani diğer pek çok şeyde olduğu gibi burada da Borderlands 2'de ne gördüysek 3'te aynısının daha çeşitlisini göreceğiz gibi duruyor. Zaten karakter özelleştirme seçenekleri artmış, artık sadece giysi desen ve renkleri değil aynı zamanda başlık/saç stili ve emote da seçebiliyoruz karakterimiz için. Bu konulardaki mikro ödemelerin cılkı çıkarılacak ancak bunlar oyun içi ilerlemeyi baltalamadığı sürece ben kendi adıma şikayetçi olacağımı sanmıyorum.

az hissetsin diye bir de NPC kaldırma özelliği gelmiş. Oyun içinde beraber oynadığınız NPC'ler düştüğünüzde sizi kaldırmaya gelebilecek, siz de aynı şekilde onları kaldırabileceksiniz.)

BİRİNCİ VAZİFEMİZ YENİ PATLAMALARA YELKEN AÇMAKTIR

Borderlands 3'ün spesifik noktalarda önceki oyunların üzerine ne kadar şey koyduğunu paragraflardır anlatıyorum. Şu noktada oyun "vanilla" haliyle *Borderlands 2*'yle aynı miktarda içerik sunsa gözünüzü kırpmadan alırsınız herhalde değil mi? Ben alırım ama 7 senelik özlemin de bir noktada bir geri dönüşünün olması gerekiyor, hem bize hem de yapımcı/yayıncı firmalara. Bu yüzden *Borderlands 3*, daha bile büyük çünkü artık, seride ilk defa, Pandora dışında gezegenlere de gidiyoruz! İkinci oyunda uçan bir şehre evrilen Crimson Raiders karargâhı Sanctuary, devam oyununda üçüncü reenkarnasyonuyla teknisyenliğini Ellie'nin yaptığı devasa bir uzay gemisine dönüşüyor!

Pandora'yla sınırlı değiliz artık! İkinci oyunun sonundaki haritanın ipucunu verdiği şekilde evrene açılıyor, diğer gezegenlerdeki Vault'ları bulmaya gidiyoruz! Çünkü Children of the Vault tarikatının lideri ve aynı zamanda bir Siren olan ana kötümüz Tyreen Calypso'yla yarış halindeyiz. Kendisi canlıların yaşam enerjilerini çekebilmek kabiliyetine sahip olduğundan, bu özelliğini Vault'ları koruyan devasa yaratıklar üzerinde kullanmak ve muhtemelen bu şekilde mutlak güce sahip olmak istiyor. İkiz kardeşi Troy'la beraber sosyal medya fenomeni/yayıncı modunda takılan Tyreen baş kötülük kalitesinde Handsome Jack'le yarışabilecek mi göreceğiz, ancak ilginç bir tarza sahip olduğu kesin.

(Oyuna Lillith'le beraber Tyreen'in üslerini basıp diğer gezegenlerdeki Vault'ları bulmamızı sağlayacak bir anahtar arayarak başlıyoruz.)

Ne diyordum? Diğer gezegenler! *Borderlands 3*'ün oynanış tanıtımında sadece bir diğer gezegen gösterildi: ATLAS şirketinin saldırısı altındaki, adetten olduğu üzere yine ismini Yunan mitolojisinden alan Promethea. Ancak oyunda daha fazla gezegen olacağını biliyoruz, etkinlik sonunda yayınlanan fragmanda çok çeşitli mekânlara göz attık ve oyunun *Borderlands 2*'den uzun olacağı, sadece ana görevleri hızlıca (!?) yapmanın 30 saatlik bir oyun süresi suna-



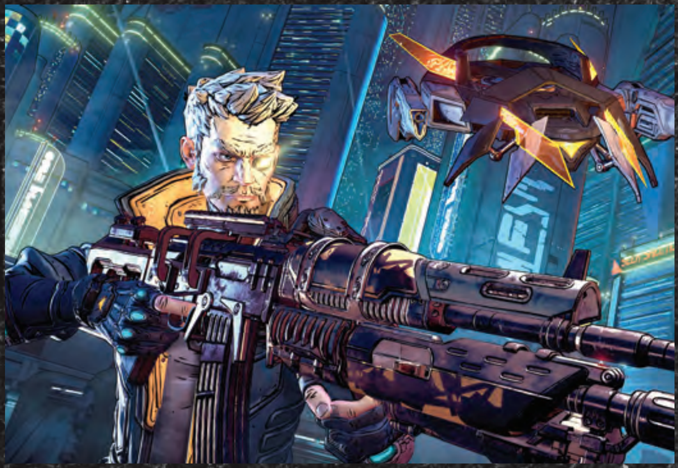
Şaka şaka, hayvansever olmaksa niyetiniz, FL4K the Beastmaster kısmetiniz.

Crimson Raiders'ın artık kızıl saçlı, adına yaraşır bir lideri var...





Soldier/Commando'yla Mechromancer'ın bir karışımı gibi duran Moze the Gunner KOCAMAN bir robot kankaya sahip.







cağı (ayrıca her zamankinden fazla bölüm sonu canavarı olacağı) belirtildiğinden böyle olması gerekiyor da zaten. Düşününce *Borderlands 2*'nin ilk hali mekân çeşitliliği konusunda über tatmin edici değildi, senaryo ek paketleri geldiğinde belirli bir tema etrafında tasarlanmış daha güzel ambiyanslar eklenmişti oyuna ve bu şekilde daha doyurucu bir skala oluşmuştu. Pandora harici gezegenlerin eklenmesiyle oyunun ilk hali bu noktada da *BL2*'den bir adım önde hayatına başlayacaktır.

(Söylemeden geçmeyeyim, *Borderlands* tarzına sonuna kadar sadık grafiklerle gelen *Borderlands 3*, artık Unreal Engine 3 değil 4 kullanıyor. Yeni motor sağ olsun optimizasyon konusunda önceki oyunların hatalarına düşülmeyeceğini umut ediyorum.)

Şu raddede oyunla ilgili halen cevaplanmamış olan soru işaretleri senaryoyla alakalı. Önceki *Borderlands*'ler kendini ciddiye almayan ve her daim oyuncusunu trollerken kahkahaya boğmayı başaran bir yazıma sahipti. Aynı kalitenin yakalanıp yakalanamayacağı meçhul, oyunun yazar kadrosunun öncekilerle aynı olup olmadığını şu aşamada bilmiyoruz maalesef. Ancak en azından nostaljimizi güzel yaşayacağımız kesin çünkü gördüğümüz karakterler epey umut vaat edici: Ashley Burch, Tiny Tina olarak geri dönüyor, MR. TORGUE'un seslendirme sanatçısı Chris Rager da oyunda olduğunu yarım ağızla doğrulamış vaziyette. Lillith, Brick, Mordecai, Maya, Zer0, Sir Hammerlock ve daha nicesi aynen oyundalar. Değişenlerden tek bildiğimiz Tales from the Borderlands'de Rhys rolünde gördüğümüz Troy Baker, Rhys bu oyunda *FFXV*'in Noctis'i Ray Chase tarafından seslendiriliyor ama o kadar da olsun artık.

Gördüğüm kadarıyla *Borderlands 3* piyasadaki diğer tüm looter shooter oyunlarının tozunu attırmaya geliyor. Sonbahar süresince dönüp dolaşıp hangi oyuna gireceğimiz belli desek yeri. Eğer her şey yolunda gider de *Borderlands 3* gerçekten beklediğimiz patlamalı çatlamalı büyük buluşma olursa, yılın oyununa adaylığını kafadan koyacaktır.

TÜR: FPS | **YAPIM:** Gearbox Software | **DAĞITIM:** 2K Games | **PLATFORM:** PC, PS4, X-One | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 13 Eylül 2019

BORDERLANDS'İN EN HİN SİLAHLARI

Borderlands 3 mutlaka harika silahlarla gelecek diyorum evet ama önceki oyunları oynamamış birinin ne kastettiğimi anlaması biraz zor. Tasarım ve işlev olarak muhteşem silahlar değil sadece bahsedilen, esprili silahlar aynı zamanda! Söylediğim tam olarak anlaşılsın diye Borderlands 2'nin en hin silahlarını derledim!



MISS MOXXI'S GOOD TOUCH

Moxxi'ye bahşiş vererek alabildiğiniz silahlardan olan Good Touch'ın esprisi maalesef sadece Borderlands 2'yi analog kolla oynarsanız çıkıyor çünkü silahı kuşandığınızda ateş etmediğiniz her an kontrol cihazınız sürekli titriyor, yakın nişana geçince daha da fazla titriyor. Sürekli titreyen bir kontrol cihazını ne mi yapacaksınız? Orasını bilmem. Moxxi pek akıllı bir kadın ama o aklı pek hayra çalışmıyor.



MISS MOXXI'S HEART BREAKER

Yine Moxxi temalı bir başka silah. Safe and Sound isimli görevi yaptığınızda Moxxi'nin tarafını tutarak elde edebildiğiniz, aynı zamanda Sevgililer Günü etkinliklerinde oyunu oynayan tüm oyunculara da hediye edilen Heart-Breaker resimden de göreceğiniz üzere bir pompalı tüfek. Her anlamda iyi bir silah olmasının dışında esas güzelliği saçmalarını kalp şeklinde atması.



INFINITY

Oyunu solo oynayanların fellik fellik aradığı Infinity, sınırsız cephane ve şarjör kapasitesine sahip bir tabanca. Raid Boss görevlerine tekli girenlerin cephane sıkıntısı çekmemek için ilk bulmaya kastığı silahlardan, kurşunlarını sonsuzluk sembolü çizecek şekilde fırlatıyor. Birkaç farklı özel düşmandan düşürebiliyorsunuz.



LONGBOW

Borderlands serisinin tüm oyunları bildiğiniz gibi çeşit çeşit sürprizle doludur. Borderlands 2'deki Caustic Caverns bölgesinde de gizli bir Minecraft mağarası var mesela, içi Creeper'larla dolu. Longbow isimli keskin nişancı tüfeğimiz de sadece bu arkadaşlardan düşüyor. Minecraft tadında, düşmanı yakan oklar atıyor. Oklar yerçekiminden fazla etkilendiği için menzili pek düşük.



BABY MAKER

You Are Cordially Invited: Party Prep isimli görevde, Tiny Tina'nın partisi için hazırlık yaparken hakladığımız Madame Von Bartlesby isimli böcekten (sormayın) düşen Baby Maker, şarjörü bitince el bombası gibi düşmana salladığımız Tediore marka silahlardan. Ancak onlardan farkı, ikinci ve üçüncü kere kendinin daha küçük kopyalarını doğurup tekrardan düşmana hasar verebiliyor olması. Nasreddin Hoca gurur duyardı.



FIBBER

Pinokyo'nun giydiği giysilerle aynı renklere boyalı olan tabancamız Fibber'ın açıklamasında "Would I lie to you?" yani "Ben sana hiç yalan söyler miyim?" yazıyor. Silah sizde pek de güven uyandırmadıysa şüphelenmekte haklısınız çünkü silahın istatistikleri baştan sona yalan. Ne hasarı doğru, ne atış hızı. Öte yandan silahın kendisi epey güçlü.

BUNNY

Herhangi bir düşmandan düşebilen, "Tombiş" klasmanındakilerden düşme ihtimali daha yüksek olan Bunny, yine Tediore marka bir roketatar. Nasreddin Hoca'yı gururlandıracak bir başka silah olarak, yeniden doldurma zamanı geldiğinde haritada bir o yana bir bu yana zıplayıp ardında minik el bombaları bırakmak suretiyle ortamı şenlendiriyor.





GUNERANG

Şarjör değiştirirken esprili işler yapan bir başka Tediore silahı daha. İsminden de anlayabileceğiniz üzere silahı fırlatıyorsunuz, belli bir mesafe boyunca havada uçuyor, ardından dönüş yoluna başlıyor. Eğer yakınında düşman varsa gidip ona dadanıyor, yoksa size dönüp sizin suratınızda patlıyor. Anne babası ölünce Rakkman olmaya karar veren bir haydutta düşüyor. Açıklamaya gerek yoktur :)



BANE

Çok yüksek hasar veren ve çok isabetli atışlar yapan bu SMG'nin iki büyük eksisi var: Hareket hızınızı çok yavaşlatarak sizi olduğunuz yere mıhlıyor ve berbat bir sesi var. Berbat bir sesten kastım kulağa kötü gelen bir silah sesi değil, ekstra cırtlak sesle konuşan, telaffuzu berbat olan ve oyunun sesini kıssanız bile sesi kısılmayan bir cüce düşünün. Ateş ederken, şarjör değiştirirken hatta diğer silahlara geçerken bile bağırıyor bu arkadaş.

Oyungezer

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

YILLIK ABONELİKTE DİJİTAL DERGİNİZ BEDAVA!



Daha fazla bilgi için:

140

İNCELEME

İNCELEMELERDE GEÇEN AY

OYUNUN İSMİ	OGZ PUANI	DÜNYA ORTALAMASI*
Anno 1800	8+	81
Battlefield V: Firestorm (Upd.)	-	-
Days Gone	7+	71
Devil May Cry V (Upd.)	-	-
Final Fantasy XV: Episode Ardyn (DLC)	7	60
Grimshade	5	54
Hearthstone: Rise of Shadows (Upd.)	-	-
Marble Combat (EE)	-	-
MLB The Show 19	8	86
Mortal Kombat 11	8	84
Out of the Park Baseball 20	9	-
Outward	6	67
Path of Exile	7	-
Pathway	7	69
Serial Cleaner (GKN)	7+	64
Space Junkies (VR)	6+	77
SteamWorld Quest: Hand of Gilgamech	7	80
Subnautica: Below Zero (EE)	-	-
Supraland	8	-
Tropico 6	7+	78
Vacation Simulator (VR)	6	77
Yoshi's Crafted World	7	79

*Dünya not ortalamaları Metacritic.com sitesinden alınmıştır.



İNCELEMELERDE BU AY





OGZ TAKIMI



EREN ERYÜREKLİ

Mayıs ve hatta Nisan ayı benim için komple çalışmayla geçti diyebilirim. Komple derken de tatilsiz, boşluksuz, günde 8-14 saatlik çalışmaktan bahsediyorum. Arada dergi yazılarına nasıl yetiştim, Ömer bana nasıl sövmedi (ya da sövdü mü?) bilmemekle beraber Haziran'dan tek beklentim biraz dinlenebilmek.

SAYILARLA

8
Steam'e göre son bir ayda oyun oynadığım saat süresiymiş.

5
Bir günde uğraşmak zorunda kaldığım iş sayısı.

0
Ay içerisinde kafasını okşadığım kedi sayısı. Gerçek dram budur.

ÜÇ ÖNERİ

GUITY GEAR XRD SERİSİ: Muhteşem görselliği, içine girdiğinizde epey saran derin hikâyesi ve dünyasıyla aşırı zevkli bir dövüş oyunu. MK, SF, Tekken dışında farklı bir tat arıyorsanız kesinlikle önerilir.

MGS 4: Yakın zamanda tekrardan oynadığım efsane zamanında yapılan eleştirilere inat halen taş gibiymiş. Kojima reisin mevzuyu zorlayıp hiç başka oyun geliştirmesine gerek yokmuş seri için. Olabilecek en güzel finali yapmış zaten.

BROKEN SWORD: Nereden aklıma geldi bilinmez bu aralar canım epey bir Broken Sword çekti ve eski oyunları şöyle bir gözden geçirirken aslında ne kadar zamana dayanıklı bulmaca macera oyunları olduklarını gördüm.



M. İHSAN TATARİ

Her şeyin başı sağlık sözünün anlam ve önemini yakinen idrak ettiğim zamanlardayım. Annemin teşhisi bir türlü konamayan rahatsızlığı nedeniyle tahlildir, tetkiktir derken hastanelerde bayağı vakit geçirdik. Ramazan dolayısıyla şimdilik ara versek de önümüzdeki ay koşturmacaya kaldığımız yerden devam edeceğiz. Böyle anlarda insan ailesiyle birlikte geçirebildiği vaktin değerini daha iyi anlıyor. Nasıl ki her Allah'ın günü yan yana oturduğunuz sıra arkadaşınız bir gün hayatınızdan tamamen çıkıp gidiyorsa anne babanızla aynı sofraya oturabildiğiniz günlerin de sayısı sınırlı. Kıymetini bilmek gerek.

SAYILARLA

5
Geçen ay değiştirdiğim emektar telefonumun yaşı. Samsung yetkilileri duysa intihar eder.

386
Çevirimi teslim edebilmek için çevirmem gereken sayfa sayısı.

6
Son teslim tarihi için kalan gün sayısı (Ve giderek artmakta...)

ÜÇ ÖNERİ

SUPER DARYL DELUXE: Steam kütüphanemdeki en acayip, en benzersiz, en eğlenceli oyun hangisi diye sorsalar (niye soracaklarsa?) anında Super Daryl Deluxe derim. En güzel yanı şüphesiz birçok tarihi kişiyi ve edebiyat karakterini bir güzel harmanlayıp üstünüze salması.

EVOLAND 2: İlk Evoland'ı pek sevmemiş, o yüzden ikincisini hiç oynamamıştım. Geçenlerde şöyle bir bakayım dememle başında iki-üç gece geçirmem bir oldu. Hayır, yorgunum, uyumam lazım. Ama yok! Varsa yoksa Evoland 2.

RUMU: Eğer günün birinde bir oyunda akıllı bir elektrik süpürgesini canlandırıp gelene gidene kalp atacaksın deselerdi kahkahalarla gülerdim herhalde. Ama Rumu'da tam olarak bunu yapıyoruz. Ama bir şeyler ters, bir şeyler yanlış... Sırrı çözmekse bize kalıyor.



DOSYA
İNCELEME

WIN PS4 ONE

RAGE 2

BİR SOLUKLAN YEĞENİM

ALİ SEZGİN

Bir gün Forrest Gump kapıma gelip de bana "oyun sektörü bir kutu çikolata gibidir" derse muhtemelen ona hak vereceğim. Siz günlük hayatınızı yaşarken, bazen öyle bir oyun haberi geliyor ki insan ne tepki vereceğini bilemiyor. id Software'in değeri bilinmeyen oyunu *Rage*'in devamının geleceği ancak bunu yapan firmanın id değil de *Just Cause*'un yapımcısı Avalanche olacağını duyduğumda yüzümün aldığı ifadeyi düşünün. Haklı olarak kafanızda canlandıramıyorsanız, izin verin açıklayayım: Böyle gülmek üzereyken şaşıran, sonra tam üzülecekken sinirlenen ama aynı zamanda sorgulayan bir insan düşünün. Benim için en büyük sürprize takındığım bu garip yüz ifadesinin *Rage 2*'yi oynarken de devam ediyor oluşuydu. Birçok iyi mekaniğin sayısız kötü fikirle birleştiği bu eser hakkında ne düşünmem gerektiğini inanın bilmiyorum.

Mor artık yeni kahverengi

Geç çıkan ikinci oyunların en büyük sorunu bu: Siz değeri bilinmemiş bir klasiği dirilttiğinizi düşünürken, o ilk oyunu oynayan oyuncular artık bebek bezi değiştiriyor olabiliyor. Dolayısıyla *Rage 1*'i zamanında deneyimlemeye yaşı yetmeyen oyuncular bir anda hedef kitleniz olup çıkıvermiş. Sekiz yıl az bir süre değil ve özellikle az bilinen bir oyun için bu süre göründüğünden de fazla. İlk oyunda dünyaya çarpan göktaşının ortaya çıkardığı dünya son derece karanlık ve bunaltıcıydı. Her köşede mutantlar beklerken, bütün dünya tek görebildiği renk kahverengi olan bir ressamın paletinden çıkmış gibi boğucuyken, aynı dünya arada geçen 30 oyun yılında daha punk hale gelmiş.

Yeni nesil oyuncularımız için hemen söyleyeyim; serinin ilk oyununu oynamamak *Rage 2* konusunda size fazla bir şey kaybettirmeyecek. Çünkü *Rage 2*'nin dünyası, gelmiş geçmiş en jenerik kıyamet sonrası evrene ev sahipliği yapıyor olabilir. Göktaşı çarpmasıyla harap olmuş dünyayı ilk oyunda kurtarmış olsak da aradan geçen 30 yılda tırt çeteler ve tekno-ordu Authority geri geliyor. Bilmeniz gereken her şey bu özünde. Her şeye dayanıklı Ark sığınaklarını ve Wasteland'de olan (veya olur gibi gözüken) güç savaşlarını zaten yaşayarak göreceksiniz. Oyunda canlandıracağımız karakter Walker bir Ranger, yani o dünyada kanında sahibine çeşitli güçler veren nanoryte'larla gezen az kişiden biri. Örgütün kurmaya çalıştığı kanun sistemi Authority'nin saldırısıyla yıkılıyor ve siz de yaklaşık 20 saat sürecek intikam yolculuğunuza başlıyorsunuz.

Rage de kısmen açık dünya oyunuydu ama serinin ikinci kısmı için "daha açık dünya oyunu" tanımını yapmayı uygun görüyorum. Çevrede gezilmeyi bekleyen daha büyük bir dünya var ve içinde farklı şehirler, çete inleri, mutant yuvaları ve Mad Max'vari konvoylarla dolu bir dünya var. Başlarda zorlu ve ölümcül gelen bu dünya Walker'ın eski Ark'ları bulup içindeki süper güçleri toplamasıyla daha çok bir lunapark halini alıyor.

Rage 2 oyuncunun yaratıcı olması ve bunu yaparken olabildiğince zarar vermesi içini yaratılmış bir oyun. Oyunda farklı farklı çeteler olsa da aslında hepsinin tek bir amacı var; olabildiğince etkileyici şekilde ölmek. Oyun da zaten bunun için gerekli her türlü desteği sağlıyor. Düşmanları duvarlara iten güç saldırıları, hepsini bir yerde toplayan karadelikler ve atış gücü çok yüksek birbirinden etkili silahlar oyun boyunca keşfetmenizi bekliyor olacak. *Rage 2*'deki bu keşfet-topla-güçlen üçlüsü oyunun ilk yarısı boyunca asıl motivasyonumuz olarak gayet iş yapıyor. Ana hikâyeyi takip etmeseniz bile haritanın her yerinde aksiyona girilecek bolca farklı görev ve çatışma alanı mevcut.

Avalanche *Rage 2*'nin Wasteland'ini canlı tutmak için çaba sarf etmek yerine, oyuncunun girip çıkabileceği alanları çoğaltmayı tercih etmiş. Oyunun başında Phoneix aracınıza atlayıp kendinizi yollara attığınız andan itibaren etrafa serpiştirilmiş çok sayıda aksiyon alanı göreceksiniz. Bazılarında mutant yumurtalarını temizliyor,

AKTİVİTELER

Rage 2 dâhilindeki bu içeriklere aktivite mi yoksa mini oyun mu demek doğru olur bilemesem de bu iki ayrı moddan da ayrıca bahsetmek gerektiğini düşünüyorum. Ciddi ciddi bir araba yarışı modu olan Chaz Car Derby ve oyunu iyice arcade'leştiren Mutant Bash TV dikkat çekiyor.

Torn Plains bölgesinde bulunan Chaz Car Derby, Rage 2'yi silahların olmadığı ve geriye salt hız hissinin kaldığı bir yarış oyununa çeviriyor. Sorun şu ki geçmişte Just Cause'ları veya Avalanche'ın çıkardığı herhangi bir oyunu oynadıysanız bu firmanın araç fiziklerinden anlamadığını fark etmişsinizdir. Burada da durum çok farklı sayılmaz. Yüksek hızlı giden araçlar hiçbir şekilde kayıp yalpalamadıkları için hız kontrolü yaparak virajları almak veya manevra yapabilmek mümkün değil. Derby'de yaptığım hiçbir yarışı kaybetmedim ve bunu da biraz kötü fizikler yüzünden sistemin aşırı kolaylaştırılmış oluşuna bağlıyorum.

Canınız bol bol aksiyon çekiyor ama dağ bayır dolaşmak istemiyorsunuz diyelim. O zaman da giriyorsunuz diğer dediğim içeriğe, yani Mutant Bash'e ve yarışma program temalı süreçte gelen mutantları en yaratıcı şekilde öldürmeye çalışıyorsunuz. Havada uçan baltalardan elektrikli sulara ve dikenli duvarlara kadar çıkarınıza kullanabileceğiniz çok sayıda engel bütün eğlenceyi daha heyecanlı hale getiriyor. Yeter ki farklı saldırıları yaratıcı kullanıp kombinasyonlar yapabilecek kadar sabrınız olsun.



Pompalı tüfeği alır almaz geliştirmeyi unutmayın. Başlarda zırhlı düşmanların üstesinden gelmenin en iyi yolu o.



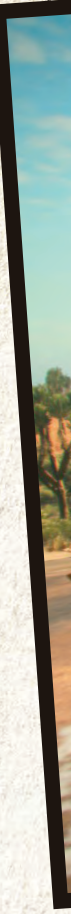
bazılarında bir haydut inini basıp içindeki bütün haydutları haklamaya çalışıyorsunuz. Bunu elbette iyilik olsun diye, sadece topluma hizmet amacıyla gerçekleştirmiyoruz. Başlarda zayıf olan Walker'ın gelişip Authority'ye meydan okuyacak hale gelmesinin tek yolu buralara serpiştirilen parçaları toplamak. Daha da önemlisi bir Ranger olarak Walker, yeni özelliklerini ve silahlarını haritaya rastgele yerleştirilmiş olan Ark sığınaklarındaki teknolojilerden alıyor. Walker'ın tam potansiyeline ulaşmasını istiyorsanız kaçınılmaz olarak bol bol gezip, geliştirme biriktirmeniz gerekiyor.

Bu yapılar haricindeyse Wasteland'in genel dünyası gerçekten adını hak eder nitelikte boş. Ara sıra geçen konvoylar ve takas kamyonları haricinde, Wasteland'de hiçbir şey yok. Ne rastgele görevler ne de keşfetmeyi ödüllendiren değişik detaylar. Ana hikâyeyi takip eden oyuncular zaten kaçınılmaz olarak oyundaki bütün yolları kullanmak zorunda kalıyor ve dolayısıyla bütün Ark'ları, bütün yuvaları ve etkinlikleri açmış oluyor. *Rage 2*'nin herhangi bir noktasında yapacak bir şey bulamadığımı iddia edecek kadar delirmiş değilim. Buna rağmen bir noktadan diğerine giderken yolda ilginç hiçbir şey çıkmayacağını bilmek biraz can sıkıcı. Çünkü biraz oynadıktan sonra her mutant yuvası diğerine benziyor, her haydut ini aşağı yukarı benzer deneyimler sunmaya başlıyor. Oyunda herhangi bir mini harita olmamasını da aslında biraz buna bağlıyorum. *Rage 2* sizi herhangi bir yere götürmekten çok her yere götürmeye çalışıyor.

Bütün renkler kaçmış, geriye sadece mor kalmıştı

Mor renk seçimini genel olarak sevsem de herhangi bir oyunda gördüğüm en kötü GPS sistemine *Rage 2*'de rastladım diyebilirim. Araçların önüne konan mor oklar kesinlikle görülmediği gibi ani dönüşler öncesi hiçbir uyarı ve bilgi de verilmiyor. Mor demişken, kahverengi dünyaya güzel gitse de, bence tek başına bir renkle bir oyunun kimliğini oluşturmaya çalışmak çok mümkün değil. İlk oyunun kahverenginin 50 tonundan oluşması doğru veya yanlış bilinçli bir tercihken, burada ressamın özenerek yaptığı tablonun eline mor boya alan oğlu tarafından mahvedilmesi gibi bir durum söz konusu.

Bölgeler konusundaysa daha olumlu yaklaşacağım. Serinin ilk oyununda hemen hemen her yer



EN ÇILGIN SİLAHLAR

BFG 9000



id Software oyunlarının neredeyse tamamına girmiş efsane silah BFG 9000 (açılımını ne siz sorun ne ben söyleyeyim) Rage 2'ye de bir şekilde dâhil olmayı başarmış. Lakin oyunun normal sürümünü alan oyuncular ne yazık ki bu silaha erişemeyecekler. BFG 9000 yalnızca Deluxe ve Collector's sürüm sahibi oyunlar için oyunun hemen başında gökyüzünden düşüyor.

Kurşun fiyatı 1000$ olan BFG, bölüm sonu canavarları hariç vurduğu herkesi tek atışta haklayabilirken, çıkardığı lazerler de çevredeki gariban düşmanların işini bitirebiliyor. Her ne kadar sürekli kullanmak için tasarlanmasa da şu silahı en azından bir kez sıkmamak FPS kültürüne büyük saygısızlıktır.

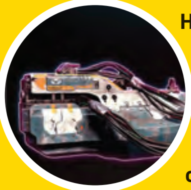
COMBAT SHOTGUN



Rage 2'ye Walker özelliklerine henüz kavuşmamış ve silahlarının potansiyelini tam olarak kullanamaz halde başlıyor. Özellikle bu noktada zırhlı düşmanlar başa büyük bela olurken imdadımıza Combat Shotgun hızır gibi yetişiyor.

id Software'in çıkardığı her seride pompalı tüfekler oyunun gerçek yıldızlarıdır, burada da durum çok farklı değil. Yakın mesafeli atışlar zırhları parçalayıp uzuvları koparacak kadar güçlüyken, alternatif ateş itici gücüyle hasımlarınızı duvarlara çarparak öldürmenize imkân veriyor. Stres atmak için pompalı tüfekle Wasteland'de yapılacak kallavi bir nüfus kontrolünden daha iyi bir aktivite düşünemiyorum.

GRAV-DART LAUNCHER

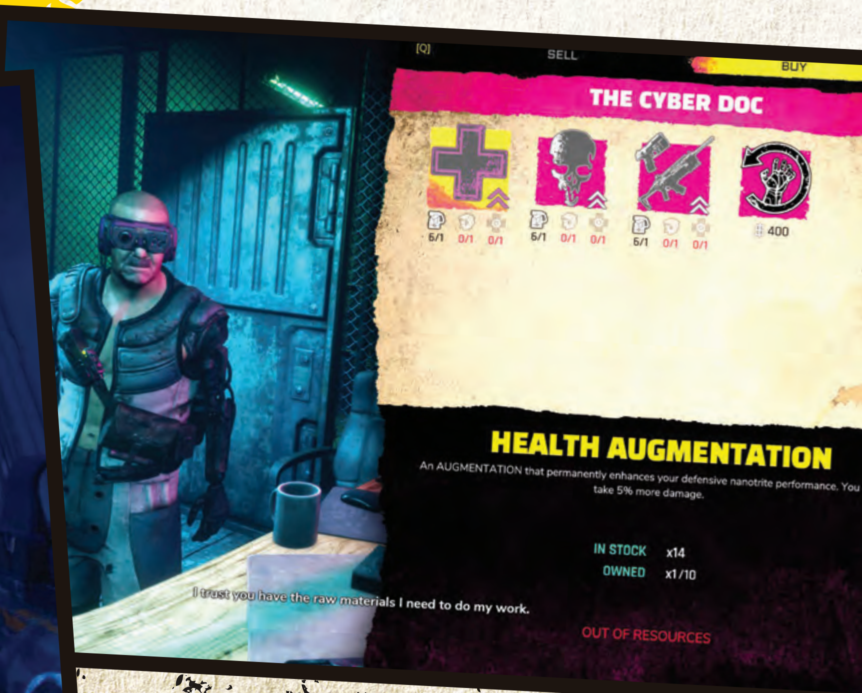


Her oyunda olması gereken, işlevsiz ama bir o kadar da eğlenceli bir silah vardır ya; işte Rage 2'de o Grav-Dart Launcher. Silahın ana kurşunu, atıldığı kişiye yapışan mermilerken asıl cümbüş ikincil atış modunda ortaya çıkıyor, kurşunların yapıştığı her obje ve canlı ikinci atıştaki merminin olduğu yere doğru çekiliyor.

Burada yapılabilecek yaratıcı taktiklerin sınırı yok. İki avanağı kafa kafaya tokuşturmaktan, arabaları milletin üzerine atmaya, patlayıcı varillerle ilginç deneyler yapabilmeye kadar sınırsız özellik var. Yeter ki siz onca aksiyon arasında sıra dışı düşünebilecek sakinliğe sahip olun.



Her ne kadar Rage 2'nin açık dünyası boş olsa da senaryo dâhilindeki bölümler hem tasarım hem de içerik olarak fazlasıyla doyurucu.





Yol kenarında kapışan farklı çete elemanlarını görebilirsiniz. Çoğu zaman bu kavgalara karışmanız gerekmiyor ama ezip geçmek isterseniz de sizi tutmam.



Roketatar mermilerinizi iyi saklayın. Özellikle verdiği hasarın güçlü düşmanları afallatıyor oluşu oyunu çok kolaylaştırıyor.



birbirine benzerken burada işler biraz daha farklı. Devasa ormanlardan bataklıklara, çölden bambu seralarına kadar ciddi bir çeşitlilik söz konusu. Bu ortamların içinin doldurulmamasıysa içerik tasarımcılarının ayıbı olmuş. Hemen hemen her bölgede Walker'ın araç kaydedebileceği, kurşun ve ekipman yenileyebileceği takas şehirleri var. Bunlardan birine ilk girişimde ciddi anlamda heyecanlanmıştım çünkü bu noktadan itibaren yan görevler alıp, daha derin ve anlamlı içeriklerle karşılaşacağımı ummuştum. Aksine rastgele yerlerde çıkan 3-4 haydudu haklama görevleri haricinde heyecan verici herhangi bir içeriğe denk gelemedim.

Rage 2'nin ana kurgusunda toplamda üç farklı karakterin bir araya geldiği bir operasyonu tamamlamaya çalışıyoruz. Authority'yi yıkmak üzere planlanan bu harekât yıllar önce tasarlanmış olsa da kötüler bir süredir gözden ve gönülden ırak oldukları için harekete geçilmemiş. Oyundaki her karakter Wasteland'deki farklı aktivitelerin tamamlanmasına bağlı olarak size yeni özellikler ve yetenekler sunuyorlar. Bir tanesinin bonusuyla oyundaki hazine sandıklarını tespit eden radara sahip olurken, bir diğeri oyunda ulaşım sorunlarını çözen uçan Icarus'u erişilebilir hale sokuyor. Yıllar önce devasa online oyunlarda gördüğüm, kurtulduğumu sandığım şu nam toplama ve puan kasma sistemi bir şekilde yolunu bir açık dünya oyununda bulmuş. Eğer rastgele bir şekilde önünüze çıkan her şeyi öldürüp görevleri tamamlıyorsanız bu çok gözünüze batmaz ancak belirli bir özellik peşinde koşan oyuncular o kişiye ait aynı türdeki görevlere abanırken kendilerini bunaltabilirler.

Bu kadar gömdüğüm *Rage 2*'yi eğer mezarından çıkarıyorsam, bunun en önemli nedeni muazzam silah ve çatışma mekaniklerine sahip olması. Oyundaki her silahı kullanmak zevkli ve yapay zekâ da gerçek anlamda bir deha olmasa da Walker'ın oyuncaklarını kullanmasına izin veriyor. Wingstick'le uzuv koparmak veya itme gücü gibi belirli özellikler eğlencesini çabuk kaybetse de bunu her özellik için söylemek doğru olmaz. Metrelerce yüksekten yere vurarak şok dalgalarıyla milleti öldürme veya karadelik açarak bir araya getirilen mutantları roketle parçalarına ayırmak gibi enteresan kombinasyonlar her seferinde eğlencesini koruyor. Dahası her id Software oyununda olduğu gibi silah hisleri tek kelimeyle muazzam. Avalance zırh olayını muhteşem oyuna aktarmış. Zırhlı düşmanlar pek çok saldırıya karşı korumalı olsalar da sürekli ateş altında zırhları açılıyor ve savunmasız hale geliyorlar. Yani sadece nişan almak değil de bunu yaparken yaratıcı olmak da gerekiyor. Pompalı tüfekle zırhları parçalamak, silahın ağırlık ve vuruş hissi muazzam. Daha önemlisi normalde yaratıkları duvara yapıştıracak bir atışın, zırhtan sekip sahibinin dengesini bozması veya parçalanarak yeni açıklar yaratması sürekli olarak reflekslerimi ve anlık kararlarımı zorlar hale gelmişti.

Rage 2'ye bir iki adım uzaktan baktığımda, unutulmaz bir deneyim sunmasına yalnızca birkaç kötü karar ve eksik 6-7 aylık yapım sürecinin mâni olduğunu görüyorum. Oyunun temeli muazzam, çatışmak zevkli ve süper güçlerin bir FPS oyununa bu kadar doğal aktarıldığını ilk defa görüyorum. Peki neden bunu destekleyecek "aşırı geyik" olmayan bir hikâyesi yok, neden ilk 10 saatten sonra oyuncuya "aynısının zırhlısını" sunmaktan öteye geçemiyor? FPS oyunları seven oyuncular ve özellikle aksiyon severler *Rage 2*'yi zaten mutlaka deneyeceklerdir, geri kalan oyuncularsa *Rage 2*'de kendilerine türü sevdirecek o cevheri veya oyunu benzerlerinden ayıracak o sihirli yanı bulamayacaklardır.

+

- **Şiddet senfonisi**
- **Yaratıcı silahlar ve süper güçler**
- **Mekânlar orijinal**

−

- **Oynanış çok tekrar ediyor**
- **Dünya bomboş**
- **Sıkıcı hikâye**

6+



Son Karar

Keşke oyunu öfkeli değil de sakin kafayla yapsaydınız.

TÜR: FPS | **YAPIM:** Avalanche | **DAĞITIM:** Bethesda / Aral | **KUTULU FİYATI:** 500 TL (PS4)
DİJİTAL İNDİRME: 300 TL (Steam, PSN), 288 TL (Playstore), 350 TL (XBL) | **YAŞ SINIRI:** 18+ | **DAHASI İÇİN:** rage.fandom.com

Eski oyunlardan gelen şarkıların o çok sevilen basit klipleri de var oyunda.



TAPSONIC BOLD

Tapsonic Bold yazılır, DJMax okunur!

ÖMER AKDAĞ

Aşşırı sevdiğim bebeğim *DJMax* serisinin PC'de oyunu varmış yahu hiç söylemiyorsunuz! *DJMax*'leri şimdiye kadar dergide tekrar tekrar dibine kadar övdüğüm için yine çok coşmak istemiyorum ama yahu övülmeyecek bir seri de değil ki!

Bir müzik oyunu serisi *DJMax*, arkada şarkı çalar siz de ekranda akan notalara doğru anda basmaya çalışırsınız. İşte *Guitar Hero* falan gibi. *DJMax*'i diğer müzik oyunlarından ayıran, onu özel yapan birkaç özellik vardır. Bir kere içinde her türden müzik olsa da çoğunlukla elektronik ağırlıklı bir listesi vardır ki elektronik müziği ezikleyen bana bu türü sevdiren şey direkt *DJMax* serisi olmuştur. Müzikler her zaman mükemmel olmuştur seride ama müziklerin bizzat şahanelikleri dışında bu müziklerin oyun için yazılmış olması da çok önemli bir detay. 2-3 dakikayı geçmeyen, kendi içinde neredeyse hiç tekrara girmeyen müziklerdir bunlar ki oynanışı her an dinamik, dikkatinizi her zaman canlı tutarlar bu sayede.

Şarkıların her birinin basit de olsa çok tatlı animasyon kliplere sahip olması da ayrı bir güzelliktir seride. Ha bir de serinin benzerlerinden çok çok daha, ama öyle böyle çok daha değil, zor olması gibi bir ayrıntı vardır.

Neden başka oyunu anlatıp duruyorsun?

Tapsonic Bold'un adı *DJMax* değil belki ama özünde gayet *DJMax* kendisi. İkisinin de yapımcısının Neowiz olmasından öte, *Tapsonic Bold*'un içinde 86 şarkı var ve bunların 50-60 tanesi daha önce *DJMax*'lerde karşımıza çıkanlardan. 25-30 yeni şarkı var ki bu hem eski oyuncular için bile fazlasıyla yeterli bir sayı hem de yeni şarkılar da *DJMax*'tekiler kadar müthiş. Ha bu arada, evet, 86 şarkı var oyunda. 86.

Oyunla ilgili tek büyük derdim yeni şarkıların *DJMax*'inkiler gibi animasyon kliplere sahip olmaması. İçerideki *DJMax* şarkılarının da klipleri yoktu en başta ama gelen talepler sonrasında güncellemeyle eklediler (F3'le ekipman seçimine girip işaretliyorsunuz). Ama yeni şarkılarda videolar yok, arkada ışıldaklı mışıldaklı görsel efektler dönüyor sadece.

Bence komşular uyumadan da yaşayabilirler

Bunca yıl müzik oyunlarını gamepad'le oynadıktan sonra klavyeden biraz şüpheliydim ama gamepad'den daha bile zevkli olmuş klavyeyle oynamak. Elinizi 10 parmak yazar gibi klavyeye yerleştiriyorsunuz, yani sol işaret parmağınızı F tuşunda, sağ işaret parmağınız da J tuşunda oluyor ve toplamda 6 tuşla oynanıyor oyun: S, D, F, J, K, L. *DJMax*'lerdeki gibi iyi çaldıkça dolan ve aktive etmeniz gereken bir Fever barı falan yok, başka ilginç mekanikler de yok, sadece altı tuş ve müzik. Sesi açıyorsunuz, çatır çutur klavyeye girişiyorsunuz. Nasıl zevkli anlatamam! Tavsiyem kulaklık olur, çünkü garip bir detay gibi gelebilir ama hani klavyede bir tuştan parmağınızı çektiğinizde çıkan ses tuşa bastığınızda çıkan ses kadar fazladır ya, o biraz kafa karıştırabiliyor.

Bir sıkıntım şu: İki tuşa aynı anda basıp notaların geldikleri şeritleri ve dolayısıyla gelen notaları değiştiriyorsunuz bazen (anlamadınız, değil mi?), çok tatlı bir mini mekanik de şerit değiştirdikten sonra yeni notaların çok aniden ortaya çıkabiliyor olması kötü. O saliselik anda o notayı görüp denk getirmek imkânsız, şarkının akışını daha önce ezberlememişseniz kombonuz illa ki bozuluyor.

Daha önce çok övdüm *DJMax*'i ama konsolunuz olmadığı için veya oyunlar pahalı diye girişememiz olabilirsiniz, doğaldır, anlıyorum ve sizi affediyorum. Ama artık bu oyunu da oynamazsanız... yediğinize içtiğinize dikkat edin, hayat kısa...

Çok mu zor?

Herkes keyifle şarkıların kolay ve normal seviyelerini oynayabilir ama üst seviyelerde şarkı çalabilmek için beyninizi biraz buzdolabında bekletmeniz gerekecek. Yani evet, yine çok zor. Ama yine de zorluk DJMax'lerin bir tık altında, Perfect+ ve Perfect nota basabilme aralığı biraz geniş. Seriyle yeni tanışacak gariban PC oyuncularını daha ilk dakikadan dayak manyağı yapmayalım demişler herhalde.

+

- Oynanış çok basit, çok zevkli
- Şarkılar tekrar tekrar bangır bangır çalmalık
- Klavyeden de müzik oyunu oynanıyormuş
- Çoğu klipli tam 86 tane şarkı

−

- Yeni şarkıların klipleri yok
- Şerit değiştirme mekaniği komboyu bozabiliyor

8+

TAPSONIC BOLD

Son Karar

DJMax PC'ye geldi! Tarihin en müthiş müzik oyunu serisinin değerini bilen azınlıktan olmak için süper fırsat!





TÜR: Müzik | **YAPIM / DAĞITIM:** Neowiz | **DİJİTAL İNDİRME:** 32 TL (Steam)
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-140-tb





Kapı ağzından fırlasam, birini kılıcımla indirsem...

KATANA ZERO

"Damardan" aksiyon dedikleri bu olsa gerek

M. İHSAN TATARİ

İşte bu noktada zamanı yavaşlatma ve geri alabilme yeteneklerimiz giriyor devreye. *Katana Zero*'da her bölüme sanki yaşananları bir video kasetten izliyormuşuz havası verilmiş. Bölüm başlarında... Bzzzt! (PaRaZiT SeSi! BaşaSaranKasetVızıltısı...)

Mermileri kılıcıyla durdurabilen bir samuray, adrenalin patlaması yaşatan hızlı bir oynanış, göze müthiş güzel görünen piksel grafikler ve insanı gaza getiren müzikler... *Katana Zero*'yu bir bakışta sevmeniz için çok sebep var. Ama onu çok çok iyi bir oyun kılan asıl şey insanın gerçeklik algısıyla oynayan hikâyesi ve şaşırtıcı sürprizleri. Gelin, anlatayım.

Başlat

Katana Zero özünde isimsiz bir samurayı yönetip önümüze çıkan tüm düşmanları öldürdüğümüz, hızlı reflekslere dayalı bir platform oyunu. Duvardan duvara sıçrıyor, kapıları ve pencereleri kırarak düşmanlarımızı gafil avlıyor, sağda solda bulduğumuz şişe ve bıçakları uzaktaki rakiplerimize fırlatıyor ve katanamızla önümüze geleni biçiyoruz. Zamanı yavaşlatabiliyor, mermileri gerisin geri yollayabiliyoruz. Ama tek bir kusurumuz var, o da tek vuruşta ölmemiz. Zaten bizi her an diken üstünde tutan, parmaklarımızın heyecandan birbirine dolaşmasını sağlayan şey de tam olarak bu.

İşte bu noktada zamanı yavaşlatma ve geri alabilme yeteneklerimiz giriyor devreye. *Katana Zero*'da her bölüme sanki yaşananları bir video kasetten izliyormuşuz havası verilmiş. Bölüm başlarında samurayımız walkman'inin kulaklıklarını takıyor ve feci gaz bir müzik eşliğinde (birinde Tunç Çakır'ın imzası var) koyuluyor işe. Her ne kadar reflekslerimiz oyunda çok büyük bir önem taşısa da tüm bölümler kendi içlerinde küçük bulmacalar oluşturuyor aslında. Önce hangi düşmanı öldüreceksiniz, alternatif bir yol var mı, hangi eşyayı nerede kullanacaksınız... Tek bir yanlış hareketiniz ölmenize ve kasetin başa sarmasına neden oluyor. Ama hiçbir zaman haksızlığa uğradığınızı düşünmüyorsunuz; genellikle kendi hatanızdan ölüyorsunuz çünkü. Kontroller de yağ gibi akınca suçu kendinizde bulmak ve iyice hırslanmaktan başka bir şey kalmıyor elinizde.

Durdur, başa sar

Ama ne diyordum? Hikâye! *Katana Zero*'ya hiçbir şey bilmeden başlıyorsunuz ve oyunda ilerledikçe her şey yavaş yavaş açılıyor. Kimsiniz, bu güçleri nasıl elde ettiniz, neden her gece kâbus görüyorsunuz, niçin her sabah psikoloğa gidiyorsunuz? Yoksa gitmiyor musunuz? Tüm bunlar gerçek mi, yoksa kafanızın içindeki bir hayal mi??

Öte yandan *Katana Zero*'nun iki önemli eksisi de var. Bunlardan biri oyunun sadece 4-5 saatçik sürmesi, ikincisiyse kocaman bir "Devam Edecek" ibaresiyle bitmesi. Yani hikâyenin sonunu öğrenemiyoruz. Yine de üç kişinin bulunduğu bir odaya dalıp ikisini kılıcımızla indirdikten sonra son saniyede elimizdeki vazoyu düşmanın suratına fırlatmanın verdiği haz çok acayip. *Katana Zero* kesinlikle bu yılın en iyi bağımsız... Bzzzt! (PaRaZiT SeSi! BaşaSaranKasetVızıltısı...)

İşte bu noktada zamanı yavaşlatma ve geri alabilme yeteneklerimiz giriyor devreye. *Katana Zero*'da her bölüme sanki yaşananları bir video kasetten izliyormuşuz havası verilmiş. Bölüm başlarında...

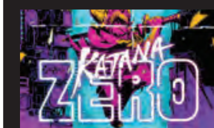
+

- Feci eğlenceli oynanış
- Beklenmedik derecede iyi hikâye
- Gaz müzikler

−

- E hani bunun sonu?
- Tekrar oynanabilirliği düşük
- Kamera efektinin bir esprisi yok

8



Son Karar

Biraz daha uzun olsa ve hikâye yarım kalmasa tarihe geçecek bir oyun olabilirmiş; öylesine gaz, öylesine etkileyici.

OverPowered ve Tower Of Heaven

Eğer siz de benim gibi Katana Zero'ya doyamadıysanız stüdyonun internet sayfası üzerinden ücretsiz olarak sunduğu önceki oyunlarına göz atabilirsiniz. Tower Of Heaven'ı bizim eski DVD'lerden hatırlamanız mümkün. OverPowered'sa ekibin 2014'te geliştirdiği, aşırı zor ve bir o kadar komik bir kahramanlık oyunu. Tek yapmanız gereken şu adrese uğramak: *askiisoft.com*

TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Askiisoft | **DAĞITIM:** Devolver Digital | **DİJİTAL İNDİRME:** 25 TL (Steam), 15 dolar (Nintendo eShop)
YAŞ SINIRI: 18+ | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-140-kz



Frontier modunda takım koordinasyonu çoğunlukla kazananı belirliyor. Takım arkadaşlarınızla iletişim kurun!





MORDHAU

Dipçikle vurun kafasına!

CAN ARABACI

Daha geçenlerde "Şöyle kılıçlı kalkanlı battle royale yapmadı mı ya hâlâ kimse? Hayret!" diye bir cümle kurmuştum. Aynı düşüncenin başkalarının da aklına gelmiş olması ve kısa bir süre sonra *Mordhau*'nun karşıma çıkması şaşırtmadı doğrusu. Gerçi şimdi hakkını yemeyeyim, düz bir BR klonu demek de çok büyük hakaret olur *Mordhau*'ya.

Mordhau aslında bir arbede dövüş oyunu. *Chivalry, War of the Roses* ve hatta *For Honor* gibi oyunları oynadıysanız neyden bahsettiğimi de anlamışsınızdır. Hani şu rakibin hamlelerini okumak ve karşılık vermek üzerine kurulu, onlarca kişilik savaş alanlarında çarpıştığı türden oyunlar var ya… Hah, onların son temsilcisi işte. Hatta bu türde uzun süredir tahtın hâkimi pozisyonundaki *Chivalry*'yi bertaraf ettiği şimdiden fısıldanıyor internette.

Çeliğin çelikle çarpışma sesi

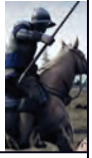
Her biri birbirinden çok farklı üç tane oyun modu barındırıyor *Mordhau*. İlki bu tarz oyunların klasiği olan 32'ye 32'lik Frontline modu. Bu modda iki taraftan birinin takviyeleri 0'a düşene kadar çeşitli bölgeleri ele geçirerek savaşıyorsunuz. Yapımcıların hazır koyduğu karakter arketiplerinden birini seçmek ya da tamamen kendi tasarladığınız bir karakteri savaşa sürmek size kalmış. Yerde bulduğunuz ya da düşmanlarınızın düşürdüğü her türlü silahı, ekipmanı kapabiliyorsunuz. Destek birimleri hayati önem taşıyabiliyor, yeri geldiğinde at üstünde düşmana akın bile edebiliyorsunuz. *Mordhau*'nun asıl parladığı ve en keyifli anlarının yaşandığı mod bu diyebiliriz herhalde.

İkinci mod olan Battle Royale tam olarak kendisinden beklediğiniz şeyi veriyor: Haritaya silahsız ve zırhsız olarak rastgele yerleştiriliyor ve yakınlardaki sandıkları yağmalıyor ya da yenilmiş diğer oyunculardan düşen ekipmanları kullanarak en son hayatta kalan olmaya çalışıyorsunuz. Savaş alanını daraltan halka benzerlerine kıyasla çok daha hızlı kapanmaya başladığı için bu mod çok daha hızlı olup bitiyor -ki bunu olumsuz anlamda söylemiyorum. Yine de üç oyun türü arasında en zayıf bulduğum bu oldu ne yazık ki.

Son oyun türüyse Horde modu. Bunda da yine silah ve zırh olmadan başlıyor ve üzerinize dalga dalga gelen yapay zekâ kontrolündeki düşmanlara karşı hayatta kalmaya çalışıyorsunuz. Düşmanlarınızı öldürdükçe puan kazanıp bu puanlarla kendinize haritanın dört bir yanına saçılmış ekipmanları alabiliyorsunuz. Diğer oyun türlerinin aksine yerde gördüğünüz güzel bir baltayı öyle hemen kapıp kullanmak yok yani. Ancak bu mod çok keyifli olsa da büyük bir probleme de sahip: Yapay zekâ çok kolay bir şekilde alt edilebiliyor. Merdivenleri tırmanamadıkları için düşmanın ulaşamayacağı bir noktadan arbalet ya da yayla 60-70 düşman temizleyen oyunculara mutlaka rastlayacaksınız. Sözde düşmanlar size ulaşamayınca üzerinize taş ve… ee, dışkı fırlatarak canınızı yakmaya çalışıyorlar ama onların ulaşamadığı kör bir nokta bulmak fazlasıyla kolay. Bu da bu kadar keyifli bir modda menzilli silah dışında bir şey kullanmaya çalışırsanız 23. dalgada çok ani bir şekilde öldükten sonra akabindeki 20 dakikayı tek bir oyuncunun kuleden millete ok atmasını izleyerek ya da beklerken evi temizleyip yemek yaparak geçirmek anlamına gelebiliyor zaman zaman (şaka yapmıyorum, temizlik ve yemek yapıp döndüğümde aynı adamın hâlâ kuleden ok salladığını gördüm gerçekten).

MORDHAU NE DEMEK?

Mordhau, aslen Alman kılıç kullanma sanatlarında geçen bir hareketin ismi. Mordstreich ya da Mordschlag da dendiği oluyor ve komik olacak belki ama dilimize çevirince "ölüm vuruşu" gibi bir anlama geliyor. Kılıcı ters çevirip yalım kısmından tutarak kabzayı savurma suretiyle yapılan bu hareket hem oyunda hem de gerçekte bilhassa ağır zırhlı rakiplere karşı oldukça işe yarar bir hareket (nereden biliyorsun, gerçekte gördün mü ki diyen arkadaşları Battle of Nations izlemeye davet ediyorum).



Kendi karakterinizi yaratırken seçebileceğiniz "silahlardan" biri de ud. Milletin kafasına vurabilir, moral yükseltici şarkılar çalabilirsiniz.

Kılıç dövüşüne yay getirmeyin!

Bu üç modun da ortak yanı oyunun ilk bakışta çok basit gibi gözüken ama aslında bir hayli komplike ve derin olabilen arbede sistemi. Farenizin açısına göre sol tuşla normal saldırı, sağ tuşla bloklama, farenin orta tekerini yukarı doğru iterek de saplama hareketi yapıyorsunuz. Ha, bir de F tuşuna atalı bir tekme var ve ilk aşamada bilmeniz gereken her şey bu kadar. Ancak gerçekten uzmanlaşmak, çılgın düellolara imza atmak istiyorsanız alt katmanlar devreye giriyor. Rakibin hamlesini son anda karşılayıp karşı-atak yapmalar, saldırıyı yarısındayken iptal edip başka bir saldırıya dönüştürmeler, rakiple aynı yönden benzer saldırıları yaparak silahlarınızı tokuşturmalar… Hepsi zamanla oturmaya başlıyor. Bu noktada tek şikâyetim menzilli silahların yakın dövüşü bu kadar iyi kotaran bir oyunu zaman zaman işkence hâline çevirebiliyor olması. Yay ve arbalet gerçekten vurdu mu bir ya da bilemediniz iki vuruşta herkesi alabiliyor ancak nişan alması biraz çetrefilli.

Erken erişimden alnının akıyla çıkabilen *Mordhau* arkasına aldığı rüzgârı koruyabilirse gerçekten de online arbede tayfasının iddia ettiği gibi türün yeni lideri olacak gibi duruyor. İlk çıktığı haftada en çok oynanan oyunlar listesine kafadan giriş yaptığı ve popülerliğini hâlâ kaybetmediği düşünülürse *Chivalry*'yi artık nihayet bilgisayarınızdan silip gönül rahatlığıyla *Mordhau*'ya geçebilirsiniz.

Ortaçağ köylüsünün hayatta kalma rehberi

- Vakit ayırıp eğitim bölümünü mutlaka oynayın. Hem ekstra altın veriyor hem de bilmeniz gereken temel mekanik ve yetenekleri gayet güzel bir şekilde öğretiyor.
- Vuruşlarınızı ıskalamadığınız sürece Stamina'yla pek bir problem yaşamamanız gerek. O yüzden çok defansif oynamak yerine agresif oynamayı tercih edin. Çoğu oyuncu siz onların üzerine giderek sürekli saldırı yapınca gerileyip paniklemeye başlayacaktır.
- Karakter yaratırken bütün yetenekleri açmaya çalışarak zırhınızı, silahınızı boşlamayın. Hele hele miğfersiz asla savaşa çıkmayın.
- Çoğu silahın alternatif kullanma biçimi mevcut; olmayanları da genelde fırlatmak mümkün. Bunları da sık sık kullanarak rakibinizi şaşırtmaya çalışın.
- Kalkanlı rakipler çok canınızı sıkıyorsa kalkanın arkasına saklanmanın onları tekmelere bağışıklı yapmadığını hatırlatmaktan çekinmeyin.
- Eğer yakın dövüşte sıkıntı çekiyor ve kendinizden nefret ettirmek istiyorsanız mızrak kullanın. Mouse'un orta tekerleğini yukarı itmek dışında bir şey yapmanıza gerek yok. Çok geçmeden diğer oyunculardan küfür yiyebilirsiniz yalnız, uyarayım.
- Rakiplerinizi mümkün olduğunca tek tek üzerinize çekmeye çalışın. Sakın bir köşeye sıkışmayın ya da etrafınızı sarmalarına izin vermeyin. Kurtuluşunuz olmaz.
- Özellikle BR modunda millet "V" tuşuna abanıp bağıra bağıra gezmeyi çok seviyor. Kulağınız seste olsun; düşmanlarınızı şaşırtmak için plan yapın.
- Pratik yapıp genel mekanikleri ve taktikleri öğrenmek için Horde modu birebir.
- Horde modunda ilk turlarda mümkün olduğunca bir şey almayıp paranızı biriktirin. Eğer çok lazım olursa taş ya da çapayla idare etmeye çalışın bir süre.
- Karakter yaratma/kişiselleştirme kısmını bol bol kurcalayın. İnsanlar seçenek bolluğunu fırsat bilip her türlü karakteri yaratıp paylaşıyor internette. Monty Python'daki Arthur'dan tutun da Geralt'a, Jon Snow'a, Ragnar Lothbrok'a kadar aklınıza gelebilecek neredeyse her karakteri yapmışlar. Yapımcıların dediğine göre kadın karakter yaratma seçeneği de yoldaymış.



İşte Horde modunun en tat kaçıran sahnelerinden birisi. Merdivenin icadını kimse haber vermemiş…

+

- Birbirinden farklı ve oldukça keyifli üç oyun modu
- Tonla silah ve ekipman seçeneği
- Öğrenmesi basit ama ustalaşması vakit isteyen dövüş sistemi
- Karakter kişiselleştirme kısmı detaylı

−

- Bazı silahlar fazla dengesiz
- Horde modunda yapay zekâya ve menzilli silahlara bir ayar çekilmesi lazım
- Harita sayısı şu an için biraz az
- Oyuncu eşleştirmeleri için bir derecelendirme sistemi lazım

8



Son Karar

Eksikleri olsa da oynaması keyifli ve potansiyeli müthiş bir online arbede dövüş oyunu.

TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Triternion | **DAĞITIM:** Triternion | **DİJİTAL İNDİRME:** 50 TL (Steam)
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-140-mordhau





Yeni oyun haritasında Kapadokya ve Harzem ülkesi dikkatimi çekti.

IMPERATOR: ROME

Zamanı olan stratejistler için

NOYAN AKATLI

90'lı yılların sonu, aynı zamanda "internetsiz çağ"ın da son günleri. Bir haftalığına gezmeye geldiğim Roma'da, tarihi şehir ziyaretindeyim; asırlık bir ağacın gölgesine uzanmış, önümdeki harabelerde çarşıya giden hizmetçileri, yük taşıyan köleleri, aristokratik cumhuriyeti kurtaran sakallı entelektüelleri görüyorum, on beş - yirmi yüzyıl geriye gitmişim tarihte ve Avrupa - Asya - Afrika ve Akdeniz kültürünün bir karışımı var havada, bir gürültü, anlaması zor bir telâş, bir koşuşturmacadır gidiyor Antik Roma'nın kalabalık caddelerinde. Gözüme tanıdık gelen meyve ağaçları görüyorum kenarlarda, az ileerideyse gladyatör dövüşlerinin, bugünkü futbol maçlarıyla aynı coşkunun yaşandığı devasa Collesium, tarihe tanıklık etmenin gururuyla gözümün önünde dikiliyor.

Tüm yollar Paradox'a çıkar

Paradox firması, orta ile büyük arası sayılabilecek ölçülerde bir oyun firması ve yakın geçmişte çıkardıkları "grand strategy"lerle tanınıyor. *Crusader Kings, Europa Universalis, Hearts of Iron* gibi seriler, üç boyutlu herhangi bir görüntü olmadan, oynayıp öğrendikçe tarihin derinliklerine daldığınızı hissettiğiniz, ayrıntı - bilgi - belge düzeyleri, gerçeklik - oyun fantezisi dengeleri iyi ayarlanmış yapımlar. Ben en çok *EU4*'ü oynamış ve sevmiştim, devlet yapısının sağlıklı olmasını gerektiren oyun mekanikleri iyi işliyordu.

Roma İmparatorluğu'na da damağımda *EU4*'te kalma tarihi strateji tadını bulma beklentisiyle başladım, umduğumu pek bulamayıp, Roma senatosuna konuşma yapma hevesiyle gidip "adam sen de"ci, umursamaz bakışlarla karşılanmış genç senatör hayal kırıklığı yaşadım biraz da. "Bizzat kendin oyna, kurcala ve öğren" havasındaki eğitim bölümünün ardından, oyuncu yapımı rehberleri de okuyarak, kolay seviyedeki Roma'yla başladım. Yeni oyun, M.S. 304 yılında başlıyor bu arada, Sezar'dan epey sonra, Doğu Roma imparatorunun Hıristiyanlığı kabul etmesinden kısa süre önceki dönemde. Alışmakta ve kullanmakta zorlandığım bir arayüzle karşılaştım, isyanlardan önce. Bir birliğe komutan atamak bile rahatça, bir-iki tıklamayla olmayacak karmaşa içinde gerçekleşti nedense. General ve soyluların sadakatlerinin hızla düşmesi, atını senatör yapan Caligula'yı hatırlattı, adamcağızın deli değil herkesten akıllı ve bilgece davranmış olduğuna karar verdim. İç savaş tehlikesi dinî, askeri ve ekonomik kararlarla, basit hamlelerle tedbir alınabilirken, size bağlı karakterlerin sadakatlerinin düşmesi gereksiz bir huzursuzluğa yol açıyor.

Ama Paradox biraz yolda kaybolmuş

Bir sonraki büyük güncelleme ve ücretli DLC'e gelene kadar, Roma'nın kapılarını kapatalım o halde. Oyun şöyle bir ikilemde kalıyor benim gördüğüm: Klasikleşmiş Paradox yapımlarından birkaçını oynamış oyuncular için ayrıntı düzeyi sığ durumda; dini, kültürel bonusların etkileri çok zayıf örneğin. Büyük tarihi stratejilere ve Paradox oyunlarına yeni başlayanlar içinse, eğitim kısmı da dahil "geldim, görmeyi denedim ve yenildim" şeklinde uzun, zorlu saatlerden oluşuyor bu oyun. Romalı lejyonerlerin, savaşlardan sonra üzerlerine yaralarından kanın damladığı buğday başaklarını yiyip hayatta kalma mücadelesi verdikleri söylenir, *Imperator: Rome* oynamayı kafasına koymuş strateji ve tarih seven oyuncu topluluğu da benzer özverili mücadeleyi renkli haritanın sığ görünümlü sularında yapacak, en azından büyük bir yama veya geniş içerikli bir ek pakete kadar. "Militat omnis amans" (Her âşık bir savaşçıdır). - Ovidius, M.Ö. 43 - M.S. 17

Kitaplar ve Diziler

Eutropius'un yazdığı Kısa Roma Tarihi ve Server Tanilli'nin Roma dışında Mısır, Yunan ve Doğu uygarlıklarına da yer verdiği Yüzyılların Gerçeği ve Mirası adlı kitaplar rahat okunabilir düzeyde ve faydalı bilgiler içeriyor. TV dizisi olarak ilk aklıma gelen tabii Rome. Ayrıca oyunu oynarken izlediğim belgesel – dizi karışımı yapım Roman Empire da sürükleyici ve kaliteli içerik sunuyor. Oyun olaraksa Rome: Total War'ın ilk ve ikinci oyunu (Emperor's Edition), makul fiyatlarla alıp saatlerce kaptırarak strateji yapma imkânı sunan yapımlar.

+

- Müzik ve grafikler
- Mod desteği
- Tarihi atmosfer
- Renkli, gülümseten ayrıntılarla dolu içerik

–

- Önceki oyunlardaki derinlik yok
- Ücretsiz güncelleme ve yamaları bekliyor havası hissediliyor

6



Son Karar

Eksikleri ve zorlu öğrenme eğrisine rağmen, tarihi strateji türünü seviyorsanız göz atılabilir.

TÜR: Strateji | **YAPIM / DAĞITIM:** Paradox | **DİJİTAL İNDİRME:** 61 TL (Steam), 59 TL (Playstore, bit.ly/PlaystoreRome)
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-140-ir

TEAM SONIC RACING

Sonic'ten hızlı araba yapmışlar

ALİ SEZGİN

Team Sonic Racing'in arcade tarzı yarış oyunu sevenleri heyecanlandırmaması mümkün değil çünkü *Mario Kart*'la beraber o veya bu şekilde tutmuş iki seri var piyasada zaten. Yine de içinde Sonic'in olduğu bir araba yarışı oyununu kabullenmem pek de kolay olmadı. Hayatta öyle anlar oluyor ki ister istemez bildiğiniz her şeyi sorgular hale geliyorsunuz. Zaten dünyanın ve ülkenin geleceği hakkında kara kara düşünen şahsımı bu ay derinden etkileyen bir olay daha oldu. Dünyada neden kötülüğün olduğu, ölümden sonra hayat olup olmadığı gibi sorularımın yanına dünyanın en hızlı canlısının neden araba sürmeye ihtiyaç duyabileceği düşüncesi bu ay ana depresyon nedenimdi.

Oyunun adındaki "team" boşuna değil

Bu incelemeye başlarken Sonic'in rakiplerine karşı adil olabilmek için araç sürdüğü fikriyle aslında bütün sorularım cevaplanmış oldu. *Team Sonic Racing* ana karakterini iyice yavaşlatmak adına bir de işin içine takım yarışı kavramlarını dâhil etmiş. Oyunun ana modları hep üç kişilik takımların performansları üzerine kurulu ilerliyor ve oyuncuların birbirlerini etkileyebilecekleri bolca etkileşim var. *Trailblazers*'da olduğu gibi öndeki takım arkadaşınızın arkasından giderek hızlanabiliyor ve yavaşlamış takım arkadaşlarınıza hafiften dokunarak onları tekrardan hızlandırabiliyorsunuz. Beni en heyecanlandıran özellikse eşya paylaşımı oldu. Diyelim ki dostunuzla aranızda bir rakibiniz var ve onu saf dışı etmeniz gerekiyor. Elinizdeki mayını ileri doğru atamayacağınız için onu öndeki takım arkadaşınıza paslıyor ve onun bu eşyayı kullanmasını sağlayabiliyorsunuz. İletişim halinde olup, eşya kullanımını iyi planlarsanız fark yaratacak saldırılarda bulunmak mümkün.

Hız her şey demek değil

Oyuncuların birbirlerine ihtiyaç duymalarının bir diğer nedeni de üç farklı yarışçı tipi olması. Hızlı yarışçılar adından da tahmin edilebileceği üzere düz parkurda en avantajlı yarışçılar, teknik yarışçılar yolun dışına çıktıklarında yavaşlamıyorlar ve maksimum hızı arttıran altın halkaları kendilerine çekiyorlar. Güçlü olanlarsa barikat, engel, ne varsa delip geçme becerine sahipler. Pistin farklı noktalarında farklı tipler avantajlı olduğu için bir yarışçının kaptırıp gitmesi mümkün olmuyor.

Takım yarışları özellikle de beraber oynayacak ne yaptığını bilen bir dostunuz varsa çok eğlenceli, aynanın öbür yüzündeyse bir o kadar sıkıcı ve anlamsız modlar var. Daredevil ve zaman bazlı yarış modları o kadar sıkıcı ve anlamsız ki anlatsam siz bile sıkılırsınız. Düz haritaları farklı noktalara zaman bonusu koyarak ve bunu aşırı zor yaparak oyuncuları sıkmaktan başka bir şey elde edememişler. Ve açılabilir içerik o kadar çok ki, hepsine ulaşabilmek için her modu "seve seve" oynamanız gerekiyor. Araba parçaları ve arabaların özelliklerini değiştiren bonuslar, silahları modifiye eden pasif özellikler gibi çok sayıda açılabilir eşya var. Bu sayede hem aracınızı biraz daha şahsi hale getirebiliyor hem de çok da uzun olmayan (iki günde bitirmek mümkün) tek kişilik senaryonun ardından oyunu oynamak için daha fazla neden elde etmiş oluyorsunuz.

Team Sonic Racing, kendine ait bir hayran kitlesi oluşturacak son derece eğlenceli bir oyun. Ufak tefek takılma ve yavaşlama (bir yarış oyununda yavaşlama sorunu olması aslında ironik) problemleri olmasa puanı daha da yüksek olabilirdi. Yine de *Mario Kart*'a karşı avantaj yakalamak istiyorsa yan oyun modları ve pist sayısı konusunda daha yaratıcı olması gerekiyor.

Karışık pistler iyi hoş ama yanınızda günübirlik oynayacak arkadaşınızın başını ağrıtabilir.



Bir pisti diğerinden ayıran taktikler geliştirmek için oyuna biraz zaman yatırımı yapmak şart.

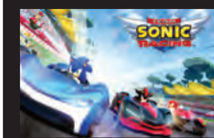




+
- Hız hissi güzel, oynanış keyifli
- Takım elementleri çok iyi
- Ortaklaşa oynanan senaryo modu

−
- Pistler çok heyecan verici değil
- PS4 sürümünde yavaşlamalar mevcut
- Yan oyun modları can sıkıcı

7



Son Karar

Mario Kart kadar kaliteli değil, fakat alternatifi olabilecek kadar iyi bir oyun.

TÜR: Yarış | **YAPIM:** Suma Digital | **DAĞITIM:** Sega | **KUTULU FİYATI:** 250 TL | **DİJİTAL İNDİRME:** 180 TL (PSN), 200 TL (Steam, XBL), 40 dolar (Nintendo eShop) | **YAŞ SINIRI:** 3+ | **DAHASI İÇİN:** sonic.fandom.com

WIN



TOTAL WAR™ THREE KINGDOMS

ÜÇÜN BEŞİN HESABI

–ÖMER AKDAĞ

Oyun eline geçtiğinde Ömer: Arkadaşlar gerekirse ben yazarım incelemeyi ama çok da hevesli değilim açıkçası, talipli çıkarsa seve seve bırakırım.

1 hafta sonra Ömer: TEK BAYRAK TEK DEVLET, KAYPAK VATAN HAİNLERİ LIU BEI REYİZİN ÖNÜNDE DİZ ÇÖKECEK, OHA SAAT 6 OLMUŞ, ÇİN TEKRAR YÜKSELECEK….!!!

Warhammer'lar bir kenara, yarı büyük oyun Attila başka bir kenara, yan proje Thrones of Britannia bir diğer kenara. Tam teşekküllü bir tarihi Total War görmeyeli... Vay arkadaş! Tam 6 yıl olmuş!

Tarihi dedim ama yarı yarıya doğru bu aslında. Çin'de milattan sonra 100'lerin sonlarında başlayıp 200'lerin sonlarına kadar devam eden, bayağı hararetli bir dönem var ve oyunumuz da bu dönemi konu alıyor ancak %100 gerçekçi bir şekilde de değil. Bu dönemi daha da dramatikleştirerek ve romantikleştirerek anlatan, 14. yüzyılda yazılmış Romance of the Three Kingdoms romanı vardır ki orta ve doğu Asya tarihinin en popüler kültürel eseri olabilir bu roman. TW3K tarihi gerçekleri direkt mota mot değil de bu romandaki gibi ele alıyor. Hoş zaten bu döneme dair bilinenlerin ne kadarı kesin gerçek ne kadarı kurgu, o işler çok karışık ki bizim için çok da fark etmiyor zaten.

Ülkemi böldüm de yedim

Başlangıçtaki durumum şöyle: Yozlaşmış hükümet, her tarafta isyanlar, saray içi çatışmalar vesaire derken güçlü toprak ağalarından dombili über kötümüz Dong Zhuo gelip başkenti alıyor ve imparatoru kuklası haline getiriyor. Herif şerefsizin önde gideni olduğu için onun yönetiminde memleket daha da batıyor, "bu iş böyle gitmez" diyen öteki toprak lordları bir koalisyon kurup Dong Zhuo'yu yeniyor, eleman batıya kaçıyor, bizimkilerse onu takip edip işi bitirmek yerine birbirine giriyor. Böylece eski İmparatorluk'un kalıntılarıyla, isyancılarıyla, bir sürü irili ufaklı beyliğiyle birleştirilmeyi bekleyen kocaman bir ülke kalıyor ortada. Ee, bu işin kime düştüğünü tahmin etmişsinizdir.

Sonrasını da özet geçeyim de "3 krallık ne alaka?" kısmı yerine otursun. Dong Zhuo'nun Lü Bu adında bir evlatlığı var ki Lü Bu, bu Romance of the Three Kingdoms'ın en popüler karakteri sayılabilir; aşırı güçlü, aşırı korkulan, yenilmez bir savaşçı. Üvey babasıyla aynı kıza âşık oluyorlar, sonra zaten sırttan bıçaklama doktorası olan Lü Bu, Dong Zhuo'yu öldürüyor. Diğer taraftaki lordlardan da üçü zamanla ön plana çıkıyor: Dahi taktisyen Cao Cao, cesaretin kitabını yazmış savaşçı Sun Jian ve halkın adamı, erdem timsali Liu Bei. Zaman içinde savaşlar, ateşkesler, ortak hareket etmeler, ihanetler derken bu üçünün her biri (veya bunların varisleri) Çin'in yaklaşık 3'te 1'ini fethediyor ve böylece Çin'de toplamda 3 Krallık olmuş oluyor. Ta da! Romance of the Three Kingdoms! Üçünün de lideri kendini imparator ilan ediyor, savaşıyorlar, ediyorlar, nihayetinde hiçbiri Çin'i birleştiremiyor (Lü Bu da arada bir yerde ölüyor ayrıca). Cao Cao'nun memleketi içten yıkılıyor, yerinde Jin Krallığı doğuyor, diğer ikisini de fethedip nihayet Çin'i birleştiren güç o oluyor.

Bunları çeşitli kaynaklardan okuyup izleyerek öğrendim, oyunun kendisinden fazla öğrenilmiyor çünkü, *Total War* altyapısı dolu olmasına rağmen kendi içinde düzgün hikâye anlatan bir seri olamadı hiç. Hayati değil bir *Total War* için hikâye anlatımı, biliyorum ama bir *Warcraft III*'ün



veya ne bileyim, ünlü Romance of the Three Kingdoms serisi *Dynasty Warriors*'ın beşte biri kadar iyi bir hikâyeyi azıcık kassa rahat rahat sunabilir Creative Assembly ama yapmıyor. Hani görüyorsun oyunda, bir altyapısı olduğu belli olan, istatistikleriyle, özellikleriyle özenilmiş karakterler var, bunların birbirleriyle etkileşime girmesini beklemek, üç beş satır konuşmalarını istemek çok mu gereksiz bir istek a dostlar?

Neyse, *Total War*'a hikâye anlatımı olmadığı için çok da yüklenecek değilim, hiçbirimiz hikâyesi için oynamıyoruz bu seriyi neticede.

Efendim *Total War* iki parçadan oluşan bir strateji oyunudur. Birinci parçası sıra tabanlı bir yapıda olan ülke yönetim kısmı. Burada ordularımızı haritada hareket ettirir, yeni birimler basar, ülke yönetiriz vs. Diğer parçaysa savaşlar. Savaşlar gerçek zamanlı bir yapıdadır seride, dizilimler yapar, atlı-okçu-piyade birliklerini bir nevi taş-kâğıt-makas mantığında çarpıştırarak galip gelmeye çalışırız. Seri bu en basit haliyle, gelelim detaylara.

Monitör yeşil çay kokarken

Önce ana harita oynanışı. Kendimi tutmuyor ve hemen övmeye girişiyorum! Nasıl güzel olmuş, nasıl tatlı olmuş anlatamam, inanılmaz beğendim! Bir kere görsellik önemli, onlarca saat aynı şeye bakacağız ki ortaya konan iş muazzam. Oyun mevsim mevsim ilerliyor, her mevsimin ayrı bir güzelliği var. Orduların hareketine vs. de minimal de olsa etkisi var mevsimlerin bu arada, kışın mesela daha çok yiyecek stoğu tüketiyorlar.

ÇİN TARİHİNE İLGİNİZİN OLUP OLMAMASI ÖNEMLİ DEĞİL, O İLGİYİ OYUN BİZZAT KENDİSİ YARATIYOR ZATEN.

Ama ana harita oynanışını asıl genel olarak, yapısal olarak beğendim. Çok ama çok fazla detay var ve bu çok ama çok fazla detayın hiçbiri külfet değil, hepsi son derece pratik. Bir turunuz çok uzun sürüyor ancak bunun sebebi kesinlikle hantallık, yanlış tasarım falan değil, sadece çok fazla ilgilenecek şey olması.

Her tur şehirlerinizle ilgilenmeniz gerek her şeyden önce. Ekonomi, gıda, ticaret, yönetim, askeri vs. binalarınızın hangilerini dikeceğinizi gelir durumunuza, asayişin ne alemde olduğuna vs. göre karar vermelisiniz. Bir eyalette bir şehir ve onun yancısı madenler, limanlar, tarlalar vs. oluyor. Bu yancılara göre şehrinizi özelleştirmenizin ne kadar önemli olduğunun altını ne kadar çizsem az. Binalar çünkü birbirini destekler nitelikte. Atıyorum bir bina sanayi gelirini net olarak arttırırken bir diğeri yüzde olarak arttırıyor. Bir şehrin gıda üretiminin ekside olması önemli değil mesela, yeter ki gıda üzerine özelleştirdiğiniz başka bir şehriniz olsun ve oranın açığını kapasın.

Tabii ne kadar paranız olursa olsun her binanın her seviyesini yapamıyorsunuz. Bazıları özel kaynak istiyor, sizde yoksa ticaretle falan alabiliyorsunuz onu ama esas olarak reform ağacından (araştırma ağacı yani) binanın kilidini açmanız gerekiyor. Yeni reform her 5 turda bir öğreniliyor. Oyunu daha kompleks hale getirmemek adına bunu hızlandıracak imkânları eklememişler, 5 tur sabit. Bu arada reform ağacını direkt ağaç şeklinde görselleştirmişler de, herhalde gördüğüm en tatlı araştırma ekranı görselleştirmesi olabilir. Her seferinde açılması 3 saniye falan sürüyor, o biraz tilt ediyor ama olsun.

TW'lerin en eleştirilen kısımlarından biri diplomasisiydi. Bu oyunda diplomasiyi hem sistem olarak hem de yapay zekâ olarak komple baştan yapmışlar, sonuç gayet iyi. Paranız, gıdalarınız, özel kaynaklarınız, karakterlerinizin eşyaları ve hatta ne zamandır geri dönmesi istenen toprak takası imkânı elinizin altında. Anlaşmaya varabileceğiniz de basit ticaret veya askeri geçiş anlaşmalarından koalisyonlara, vasallıklara, özerkliklere sürüyle konu var. Bir de detaylı diplomasi ekranının yanı sıra basitleştirilmiş bir ekran daha eklemişler ki harika olmuş. Kiminle ticaret anlaşması yapabileceğimi görmek için bütün fraksiyonlara tek tek tıklamama gerek kalmaması çok rahatlattı.

Diplomaside yapay zekâ da gelişmiş gelişmesine ama... Arada eşkıya fraksiyonun biri gelip "hadi bana gelirinin yarısını ver" demesi, veya benden güçsüz fraksiyonun gelip "al şu 50 papeli benim vasalım ol" demesi gibi durumlar eskisi kadar olmasa da yine yaşanıyor. Onlar çok önemli değil de, ne bileyim, en eşitlikçi anlaşmada bile çok fazla taviz istiyorlar ya... Ezdiğim fraksiyona "hadi yeter gel barışalım da başkasıyla uğraşayım biraz da" diyeceğim, adam "bana şu 3 şehrini verirsen barışırım" diyor. İlla soykırım yaptıracak. Veya o tur bir bina için 4 altına ihtiyacım var, kankam, müttefikim, biriciğim bir fraksiyona gidiyorum "hacı ateşleyiver 4 altın, sonraki tur veririm diyorum", yok, 4 altın için ona 10 tur boyunca her tur 120 altın verecekmişim. Bizim buralarda dost kazığı diye bir deyim var, bilir misin? Diplomasi yapay zekâsı önceki oyunlara göre yine 2-3 adım ileride ama daha gidecek çok yolu var.

Sıradan insandan fazlası

Ve asıl en kallavi yapıya gelelim. Romance of the Three Kingdoms üstün zekâlı, üstün güçlü, yabancıların "hayattan daha büyük" diye tanımladığı cinsten karakterlerin merkezinde olduğu, karakter odaklı bir yapım ve *TW3K*'ye de bunu direkt yansıtmışlar. Bir YouTube yorumundan



Lü Bu'nun peşinden gitmeyin!



Total War'larda orman savaşlarından nefret eden tek kişi olamam değil mi?



AŞIRI BASİTE İNDİRGEYEREK

YouTube'da Oversimplified diye bir kanal var. 2 yıl önce kurulmuş ve toplam video sayısı 15. Çok az videosu var yani ancak hepsine aşırı özeniyorlar. Olayı, tarihin önemli bir dönemini alıp bunu animasyonlar ve bayağı da geyik bir anlatım eşliğinde çok kısaca özetlemek. Creative Assembly'nin sponsorluğunda en son bu Üç Krallık dönemi hakkında bir video yaptılar. Oyunu oynamadan önce kesin izleyin derim. Hatta oyunu oynamayacaksanız da izleyin bence, çok eğlenceli: *youtube.com/webzwithaz*



arak yapıyorum: Canavar yatağının altını korkudan 'Chuck Norris çıkar mı?' diye, Chuck Norris yatağının altını korkudan 'Lü Bu çıkacak mı?' diye, Lü Bu da yatağının altını 'Kendime layık bir rakip bulur muyum?' diye kontrol edermiş.

Nereden başlasam bilemiyorum, her mekanik birbirine o kadar derinden bağlı ki... Kronolojik gideyim en iyisi. Şimdi oyuna başladığımızda elimizde bir ulus liderimiz, birkaç tane de yancı karakterimiz bulunuyor. Bunların bazıları ordularımızın başında generallik ederken bazıları saray soylusu sıfatında. Sürekli güncellenen bir "ülkenize uğrayan vasıflı karakterler" havuzundan yeni karakterler de işe alabiliyoruz. Maaşlara dikkat bu arada, o da önemli bir gider kalemi.

Her karakterin doğuştan gelen veya sonradan kazandığı kişilik özellikleri var (cesur, topal, sadık vs. gibi), bunun üzerine her karakterin kendine ait bir envanteri var, bir de bunların üstüne oyunda beş karakter sınıfı, her sınıfın farklı yetenek ağacı var. Bütünnnnnn bunlar hem savaşlarda hem de ana haritada çeşitli avantajlar ve dezavantajlar sağlıyor.

Hükümdarlığımız geliştikçe eyalet yöneticiliği, konsey üyeliği gibi yeni yönetim kademeleri açılıyor. Örneğin gıda üreticisi bir eyalete gıda üretimini arttırma bonusu veren bir karakter atamak sizi bir anda müthiş rahatlatabilir. Sevmediğim nüans konseye kimi atadığınızın fark etmemesi. Sadece "daha yüksek mevki istiyorum" diye ağlayanları atayıveriyorsunuz.

Ha evet, karakter memnuniyeti diye de bir şey var. Birlikte savaş kazanmak/kaybetmek, yaşanan rastgele gelişmeler, direkt kişilik özellikleri karakterler arası ilişkileri ve dolayısıyla memnuniyeti etkiliyor. Yüksek mevkide bir karakterin memnuniyeti 0'a düşerse iç savaşla bile karşı karşıya kalabilirsiniz.

Karakterler sadece yönetici mevkilerinde ve ordularda da işe yaramıyor. Atama diye bir sistem var mesela, saray soylularına "hadi sen git 15 tur şu eyaletteki sanayi gelirini %30 arttır, sen git şu eyaletteki asker üretim hızını arttır" gibi görevler verebiliyorsunuz. Amaç yoksunluğundan memnuniyeti düşen soyluları biraz olsun eğleyebiliyorsunuz bu sayede. Ama tabii esas memnuniyetsizlik daha yüksek mevki istemekten kaynaklanıyor. Yönetim kademesinde yer varsa ne âlâ, yoksa yollayın gitsin, iki gram huzurumuz var şurada, onun da içine limon sıkmasın.

Karakter havuzu var, birilerini işe alabiliyoruz dedim ya; diyelim ki yetenekli bir karakter çıktı, saray soylusu olarak işe aldınız. Baktınız yetenekleri daha üst mevkilerde değerlendirilebilir gibi (veya arıza çıkarıyor daha üst mevki istiyorum diye), konseye monseye aldınız onu. Sonra bir de bakmışsınız isyan çıkarmış durduk yere! Sürpriz! Casusmuş! Kullanması çok basit ve şansınız yaver giderse çok faydasını göreceğiniz bir casusluk sistemi var. Komple

FRAKSİYONLAR

Oyundaki fraksiyonları tek tek anlatmayacağım ama Warhammer'lar gibi fantastik bir yapı sunmamasına rağmen oyunun bu fraksiyonları birbirinden bayağı bir ayrıştırmayı başarması kesinlikle takdire değer. Toplam 12 taneler. Bunların içinde eski koalisyon üyesi önemli beyliklerden daha küçük valiliklere, haydutlara kadar bir sürü seçenek mevcut. İlk başta 11 tanesi açık, 12. olan Dong Zhuo'yu ona karşı bir savaşta galip gelirseniz veya bir kere imparator olmayı başarırsanız açabiliyorsunuz.

3 fraksiyon sunan bir de DLC var: Sarı Sarıklar. Oyunu ön siparişle veya ilk haftasında almışsanız ücretsiz geliyordu. DLC'yi oyunun çıkışından 6 ay önce duyurdukları için "içerik çıkartmışlar, parayla satıyorlar" tepkisi oldu haklı olarak ama en azından durum ilk TWW'deki Kaos DLC'sinde yaşananlar kadar kötü değil. Orada 4 fraksiyon vardı ve o 5.'si hayatiydi. Burada zaten 12 tane var elimizde, ekstra 3 tane daha çok da olmazsa olmaz değil sanki.



Gece savaşlarında kırmızı fenerler yükseliyor (Raise the Red Lantern da izlediğim en iyi filmlerdendir bu arada).

TÜRKÇE ÇEVİRİYE NOTUM 8/10, GARİPLİKLER VAR AMA BÜYÜK ORANDA BAŞARILI.

SERÜVEN VE KAYIT MODLARI

Bir oyuna başlamadan önce (veya tek kişilik / multiplayer bir savaşa girmeden önce) bir seçim yapmanız gerekiyor. Serüven modu yazıda anlattığım gibi, generalleriniz insanüstü güçteler ve düellolara girebiliyorlar. Kayıtlar'sa daha gerçekçi, klasik Total War savaşlarını tercih edenler için. Generalleriniz biraz daha güçlü olsalar da normal insanlar ve yanlarında atlı birlikleriyle beraber takılıyorlar, çok daha kırılganlar ve tabii düello diye bir şey yok bu modda. Bir diğer önemli fark da Kayıtlar modunda birimlerinizin çok daha hızlı yorulması. Özellikle mevzilenirken birimleri koşturmak yerine yürütmeye dikkat edin.

Kayıtlar modunu da denedim birkaç kez, o da gayet iyi çalışıyor. Eski Total War'larda generalimi nereye saklayacağımı bilememekten gına geldiği için Serüven moduna yöneldim ben daha çok ama nihayetinde tercih meselesi.



3 Krallık'ı 2 Krallık'a düşürmezden az evvel.

menüden bu arada, çok şükür haritada gezip oynanışı hantallaştırmıyorlar. Yolladığınız casus rakibin karakter havuzunda çıkıyor, işe alınırsa yaşadınız, yüksek mevkie getirilirse coştunuz. Tersi de mümkün tabii.

TW emek ister

İşte dediğim gibi, her şeyin birbirine bağlı olduğu, kompleks ama aynı zamanda çok pratik, kallavi bir ana harita oynanışı yapmışlar. Öğrenmesi kolay değil ama her türlü de imkânı sunmuş oyun yeni oyuncular için. Yukarıdaki "i" tuşuna bastığınız anda anlamadığınız şeyin üstüne gelip detaylı açıklamasını okuyabilirsiniz. İlk oyununuzda danışmanınızın her dediğini can kulağıyla dinlemekte de fayda var. O da yetmezse Total War Academy diye bir yapı kurmuşlar, oyunun içinden internetteki eğitim videolarına ulaşılabiliyor.

Diplomatik yapay zekânın ideal seviyenin altında olması haricinde güzel ya her şey, ilk defa tarihi bir *Total War* oyununun ana harita oynanışını bu kadar beğeniyorum. Elbette fraksiyonların oynanışları *Warhammer*'lardaki gibi dağlar kadar farklı değil, insan hepsi sonuçta ama çoğu fraksiyonun kendine ait farklı farklı çalışan mekaniği var (şehir yıktıkça ve düşman idam ettikçe korku salma, savaştıkça kahramanlık kazanma gibi), güzel yedirilmiş.

Bir tek, eksi sayılmaz ama, ülke çok büyüdükten sonra her şehirdeki bina inşalarıyla uğraşmak çok yoruyor. Biliyorum otomatizasyon kolay değil böyle bir oyunda, anca "3 binden fazla altınım varsa birincil olarak şu eyaletteki sanayi binalarını, ikincil olarak şu eyaletteki tarım binalarını geliştir" gibisinden ince ayarıyla uğraşılası bir otomatizasyon olabilirdi ama şahsen güvenip ülkeyi ona emanet eder miydim ben de bilmiyorum.

Ha aklıma gelmişken, hiç hoşlanmadığım bir özellik daha. Her ordunuzun üç generali, her generalin altında da 6'şar tane maiyet oluyor. 5 karakter sınıfı var demiştim ya, doğru birlik doğru generalin altında daha iyi iş yapıyor falan. Güzel sistem. Sinir bozucu olan bu maiyetleri başkasına aktaramıyor oluşumuz. Yüksek seviyeli dandik birimin yerine iyi bir birim almak istediğim zaman o eskisini başkasının maiyetine veremiyorsunuz, adamlar yok oluyor. Mantıksız ve tat kaçırıcı.

Tek vuruşta yüz K.O.

Ufaktan savaşlardan bahsetme vakti geldi ama çok uzatmayacağım, söz. 5 birim kategorimiz var klasik: Piyadeler, mızraklı piyadeler, süvariler, baskın süvarileri ve menzilliler. Şu bahsettiğim 5 karakter sınıfı da bu 5 birim kategorisine direkt etki ediyor. Bir stratejistin maiyetindeki okçularla başkasının maiyetindekiler arasında hasar, mühimmat vs. konusunda ciddi fark oluyor mesela.

Yapay zekâ önceki oyunlarla aynı. Hani çok kötü değildir *Total War*'un savaşlarındaki yapay zekâ, en azından lambır lumbur dalmaz, okçusu çoksa tahrik edip sizi üzerine çekmeye, süvarisi varsa arkanıza dolaşmaya kasar vs. Ama pek parlak da sayılmaz öte yandan. Klasik örs-çekiç taktiğini istisnasız her zaman yer mesela (işte düşmanı piyadelerle durdurup sonra arkalarından başka birliklerle de saldırıp tost yapmaca). Veya süvarisini arkanıza dolaştırmaya çalışır ama arkada bir tane mızraklı birlik bekletirseniz süvariler manevra yapmak yerine ona dalıp delik deşik olur. Arada kafasına ok yağmasına rağmen hiçbir şey yapmayan ve harcanan birlikler de hâlâ var. Serinin savaş yapay zekâsının elden geçme zamanı geldi de geçti bile kısacası.

Savaşların en yenilikçi ve lezzetli yeniliğiyse yine ve yeniden karakterler tabii ki. Eğer Serüven

modunda oynuyorsanız (bkz. kutucuk) generalleriniz tıpkı Romance of the Three Kingdoms'taki gibi kendi başına yüzlerce adamı harcayabilecek kadar güçlü olabiliyorlar (sınıftan sınıfa değişiyor tabii, stratejist mesela zayıf, şampiyon diğer generallere karşı güçlü, bir başkası savunmada iyi vs.). Ve bir de düelloya girebiliyorlar. Bir düello teklifi attığınız veya aldığınız zaman iki taraf da kabul ederse karakterler ortada buluşuyor ve dakikalarca süren, izlemesi çok keyifli bir bire bir mücadeleye girişiyorlar. Yapay zekâya karşı çok oluyor da tabii gerçek insana karşı fazla olmaz, kimse kaybedeceği bir düelloya girmek istemez. Neticede ölen veya kaçan bir kumandan ordunun moralini de takdir edersiniz ki kolayca çökertiyor, askerler "eh yedik içtik, bize de müsaade o zaman" moduna girme eğiliminde oluyor.

Kısacası savaşlar şu özel karakter mekaniği hariç öyle aman aman değişmemiş ama zaten savaşları doğası gereği çok keyifli olduğu için TW bugünlere geldi. Her ne kadar bir gün *TW'de* savaşları daha gerçekçi hale getirecek, savaşan iki birlikte arka sıralardakilerin sıralarını beklememesi vs. gibi önemli değişimler de beklesem şu anki hali de oldukça gerçekçi. En azından önde süvari, arkasında trebüşe, arkasında piyade diziliminin mantıklı bir şey olmadığını anlamanız için 1-2 savaş etmeniz yeterli.

Bir hayal kırıklığım gemi savaşlarının olmaması. Dönemin en önemli savaşlarından Kızıl Kayalar Savaşı'nda gemiler çok önemli role sahip mesela. *Warhammer*'larda deniz savaşlarının olmamasını anlıyorum gayet ama *TW3K*'de hayır. Öte yandan şehir kuşatmaları çok şükür *Warhammer*'lardaki gibi dandik ve darlayıcı değil.

Ücra beylikler

Bakalım bahsetmediğim neler var... Birkaç tane tarihi savaş var mesela ara videoları falan da olan, çerezlik olarak her zaman iyidirler. Sefer modunu baştan sona başka insanlarla birlikte de oynayabiliyorsunuz tabii önceki *TW'lerde* olduğu gibi. Özellikle casus mekaniğiyle arkadaşınızı içten çökertmek çok tatlı olur eminim. Multiplayer yine alışılageldiği gibi, belli bir paraya göre kafanızca bir ordu kuruyor ve birbirinize dalıyorsunuz rütbeli veya rütbesiz maçlarda. Bir ara *TW* bu açıdan kendini geliştirmeye kasıyordu, özellikle *Shogun 2*'de özelleştirilebilir birimler falan derken gelecek parlak gözüküyordu ama standart şeylerle yetinmeyi tercih etmişler yine. Onun dışında oyunu ister İngilizce ister Çince seslendirmelerle oynayabiliyorsunuz. Atmosferik olsun diye Çinceyi daha çok tercih ettim ama ikisi de başarılı. Bir savaş sonrasında karşı tarafın generalini ele geçirebilirseniz, onu serbest bırakabiliyor, idam edebiliyor veya o da isterse işe alabiliyorsunuz. Hapse atma seçeneği de mutlaka olmalıydı, ele geçirdiğim karakteri diplomaside kart olarak kullanabilmeyi kesinlikle isterdim, çok da mantıklı olurdu.

Böyledir kısaca. "*Warhammer*'lardan sonra tarihi *Total War*'lar beni artık çekmez" diye düşünürken harika ana harita oynanışıyla, yarı gerçekçi yarı mistik kurgusuyla, karakterler mekanikleri gibi özenli dokunuşlarıyla yine beni kendine bağladı. *Warhammer*'lar kadar büyük bir oynanış çeşitliliği doğal olarak yok ancak olayı çeşitlilikten ziyade derinlik *TW3K*'nin. Yapmaya çalıştığı şeyleri iyi yapan, devrimsel olmasa da evrimsel açıdan şahane bir strateji oyunu.

BİR HUSUMET

Oyun beni uyarmadı, benim de mallığıma geldi akıl edemedim, ben haberdar etmiş olayım: Oyunda prestijinizi arttırıyor, arttırıyor, kendinizi imparator ilan ediyorsunuz. Hazırlıksız yakalandığım nokta; kendini imparator ilan etmiş diğer liderlerle direkt aranız bozuluyor ve büyük ihtimalle savaşa giriyorsunuz. Kendinizi o kıyamet anına iyi hazırlayın.

Cao Cao'yla oynuyordum, kendimi imparator ilan ettim, diğer iki büyük krallık anında savaş açtı. Hayır bir de biri kuzeyimde biri güneyimde, sandviç yapacaklardı beni. Bu arada neden edesiniz bilmiyorum ama merak ettiyseniz hikâyemin devamını da anlatayım, ibretlik bir öykü çünkü. Bütün paramı, ambarlarımdaki besin stoklarımı falan komple kapısına yığarak tam bir yalaka gibi güneyimdeki krallıkla barış anlaşması imzalamayı başardım ve sırtımdan vurmayacağını umarak 2 büyük ordumu kuzeye takviyeye yolladım. Birinin başında Cao Cao, ötekinin başında da karısı var. En kallavi iki ordum. Karşılarına bir nehir çıktı, geçmem gerek.

Cao Cao'yu suya indirdim, sonra diğer orduyu... indiremedim. Hâlâ anlayabilmiş değilim, iki orduluk iniş yeri yok muydu yoksa bug mı oldu bilmiyorum. Ama suda yalnız kalan Cao Cao'yu gelip kesiverdiler. "İdare eder miyim?" falan derken 1-2 tur geçirdim ama kazanma şansım kalmamıştı. Önceki kaydıma döneyim diyecektim ki oyunun sadece geçen turun sonunda oto kayıt aldığı, elle kaydımın da 20 tur önce olduğu gerçeğiyle yüz yüze kaldım.

Oyun bitmişti. Kayıt almayı ihmal ettiğim için. İlk oyunum olduğu için alışma malışma da derken tam, tamı tamına 28 saatlik oyunum o noktada uçtu. Dile kolay arkadaşlar. Kıssadan hisse: Kayıt alın. Hep kayıt alın. Çok kayıt alın.

Ki zaten oyun bug'lı, çöküp Windows'a attığı oluyor. Kırk dakika süren savaşı tekrar yapmak zorunda kalmak istemezsiniz değil mi? Ama en önemlisi: Kayıt menüsünde "her tur kayıt al" diye bir seçenek var, onu depar atarak işaretleyin.

+

- Paradox stratejilerine yaklaşan kompleksklikte bir ana harita oynanışı sunuyor
- Kompleksliğe rağmen her şey pratik
- Yeni diplomasi sistemi çok başarılı
- Görsellik, mevsim geçişleri, birim modellemeleri...
- Özel karakterler hem ana haritada hem savaşlarda son derece işlevseller
- Savaşlar seriden alışık olduğumuz üzere son derece gelişmiş ve keyifli
- Birbirinden çok farklı bol bol fraksiyon
- Türkçe

–

- Savaşlarda ve diplomaside yapay zekânın gelişmesi gerek
- Gemi savaşları yok
- Biraz bug'lı, arada çökebiliyor

8



Son Karar

Serinin kronik yapay zekâ sorunları azalsa da hâlâ var ama onun dışında tarihi Total War'ların tartışmasız en akıcısı, en güzeli, en gelişmişi.

TÜR: Strateji | **YAPIM:** Creative Assembly | **DAĞITIM:** Sega / Aral | **DİJİTAL İNDİRME:** 179 TL (Steam)
DAHASI İÇİN: totalwar.com/blog/total-war-three-kingdoms-content-recap

ADAPTASYONLAR

Yazıda da dediğim gibi, Romance of the Three Kingdoms romanı Orta ve Doğu Asya tarihinin en popüler kültürel eseri belki de. Okumak isterseniz Türkçeye Üç Krallığın Hikâyesi adıyla çevrilmiş halini bulabilirsiniz. Onu okumak istemezseniz veya okuduktan sonra farklı yorumlarına göz atmak isterseniz Total War: Three Kingdoms dışında yüzlerce adaptasyonu var romanın. En ilginizi çekeceğini düşündüklerimi şöyle sıralayayım:

DYNASTY WARRIORS



Musou türünün bayraktarı seriyi herkes bir yerlerden en azından duymuştur. En son Dynasty Warriors 9 çıktı ama her oyun hikâyeyi en baştan komple anlatıyor, içiniz rahat olsun. İstediğiniz herhangi birisine girebilirsiniz. 7'nin 8'e göre hikâye anlatımı olarak çok az daha iyi olduğu söylenir ama 8 oynanış olarak fark atmış 7'ye. Genel olarak 8 daha çok öneriliyor o yüzden. 8'in Xtreme Legends versiyonu var bütün içeriklerin bir arada olduğu, ona yönelmek en ideali, Steam'de falan da var zaten. Oynanış olarak çok komplike bir şey beklemeyin ama, musou türünün yapısı ona çok müsait değil. Dynasty Warriors 9'uysa boş verin, serinin yüz karası derler onun için.

RED CLIFF



John Woo'nun yönetmenliğini yaptığı, 2008 ve 2009 yıllarında çıkan film ikilemesi. Ünlü Kızıl Kayalar Savaşı'nı konu ediniyorlar. TW3K'ye sardırınca izleyeyim dedim, beklediğimden daha çok beğendim. Savaş sahneleri hem dövüş koreografileri hem de taktik olarak çok ilginçti ve başarılıydı, karakterler arası etkileşim TW3K'den aldığım hissiyatla örtüşüyordu, görsellik zaten süperdi. John Woo'nun garip antikalıkları var yönetmenlik tarzında, benim hoşuma gidiyor ama herkese hitap etmeyebilir o gariplikler. Ama her şeye rağmen kaliteli bir savaş filmi izlemek isteyen herkese tavsiyedir. Zaten tarihin en karizma iki Asyalısı Takeshi Kaneshiro ve Tony Leung oynuyor, daha ne ister insan?



3

ROMANCE OF THE THREE KINGDOMS (OYUN)

Adı direkt romanla aynı olan strateji oyunu serisi. Ta 1985'ten beri hayatta, en son 2016'da 13. oyunu çıktı. Total War gibi AAA bir seri değil ama beğenilir genel olarak, kendine ait önemli bir takipçi kitlesi var. TW3K'ye bayağı benzemesi, onun düşük bütçelisi gibi durması şu an bu seriyi biraz daha geri plana itiyor ama, Total War dururken fazla insanın bunu tercih edeceğini sanmam artık. Ama göz atmak isterseniz 13'ü DLC'si Fame and Strategy'le birlikte satın alın, oyunun ham hali biraz yarım yamalakmış.

4



THE RAVAGES OF TIME

Bir manhua, yani Çin işi manga. 2001'de başlamış ve halen devam ediyor. Asya'da çok popüler olması bir yana Batı'da da beklemeyeceğiniz derecede ilgi toplamayı başarmış. Romanı hem öyküsel hem de felsefi olarak genişlettiği söyleniyor.



5

ROMANCE OF THE THREE KINGDOMS (DİZİ)

Anladığım kadarıyla bu kitapla aynı adı paylaşan, 1994'te başlayıp 84 bölüm sürmüş dizi Çin popüler kültüründe çok önemli bir yer tutuyor. O yıllar için astronomik paralar dökülmüş dizi için ve savaş sahneleri de dâhil her şey olabildiğince kitaba sadık çekilmiş.

6



THREE KINGDOMS

Bir solda bahsettiğim dizinin 2010 hali gibi. Yine büyük paralar dökülmüş, yine yapımı yıllarca sürmüş, yine kendine hem Çin'de hem de yakın coğrafyalarda bayağı takipçi edinmiş. Bazen orijinal hikâyeden çok koptuğuna dair eleştiriler de okudum ama bilemiyorum tabii ne derecede haklıdır eleştiriler.

BİRKAÇ TANE DAHA!



SANGOKUSHI
Manga ve anime. Manga 71-86 arasında yayınlanmış, hikâyenin yarısını kapsayan animeyse 90'larda yapılmış. Mevzuyu genel olarak Liu Bei'nin gözünden anlatıyor.

SOUTEN KOURO
Aslında en başarılı Romance of the Three Kingdoms animesi bu derler ama hiçbir yerde ne orijinalini ne korsanını bulabildim. Bulursanız haber edin.

THREE KINGDOMS: RESURRECTION OF THE DRAGON
Romandaki nispeten az önemli bir karakterin gözünden nispeten küçük bir dönemi anlatan 2008 yapımı Hong Kong filmi.

THREE KINGDOMS: THE LAST WARLORD
2 yıldır erken erişimde olan bir strateji.

THE LOST BLADESMAN
Liu Bei'nin sonradan Savaş Tanrısı olarak anılmaya başlanan efsanevi generali Guan Yu hakkındaki 2012 yapımı film.

THE ADVISORS ALLIANCE
2017 yapımı Çin dizisi. Cao Cao'nun önemli generallerinden Sima Yi'nin gözünden anlatıyor yaşananları. Bayağı ödül mödül almış.





Nameless One farklı düzlemlerde dolaşırken tarz değiştirmiş.

FELL SEAL: ARBITER'S MARK

Final Fantasy Tactics sevenler burada mı?

CAN ARABACI

Tür hanesinde sıra tabanlı taktik RYO strateji gibi bir tür tamlaması yazmasına aldanmayın. *Fell Seal*'ı en basit şekilde özetleyecek olsam "aşk mektubu" tanımını kullanırdım şahsen. Baştan sona *Tactics Ogre*'a ama özellikle de *Final Fantasy Tactics*'e adanmış bir aşk mektubu çünkü benim gözümde *Fell Seal*. *FFT*'ye baş koymuş iki hayranın oyunun özünü çok güzel bir şekilde modernize ederek, sevdiğimiz bütün yanları aynen alması ve sevmediğimiz yanlarınıysa büyük ölçüde rafine edip gidermesiyle ortaya çıkan bir oyun.

FFT'yi oynamış olanların hiç yadırgamayacağı üzere *Fell Seal*'ın bilhassa pırıl pırıl parladığı kısım karakter meslekleri ve dövüşler. İlk bakışta 20 tane olan bu meslekler derinlemesine baktığınızda resmen boyu geçiyor, zira başroldeki karakterlere özel meslekler ve gizli sınıflara ek olarak "canavar" karakterler için ayrıca açılanlar falan derken bu sayı rahatlıkla iki katına çıkıveriyor bir anda. Her karakter için bir ana, bir de yan meslek belirliyor ve bu meslekleri nasıl kombine ettiğinize bağlı olarak gerçekten de tatmin edici bir çeşitliliğe ulaşıyorsunuz. Daha da güzeli



bu meslekleri savaş anları dışında gönlünüzce değiştirebiliyor oluşunuz. Böylece her biri farklı marifetlere sahip birçok sınıfı test edip üzerlerinde uzmanlaşabiliyorsunuz.

Yaratabileceğiniz ve kişiselleştirebileceğiniz tonlarca karaktere ek olarak oyunun bir de ana karakter kadrosu var. Kendi halinde Arbiter görevlerini icra ederken bir soylunun işlediği cinayete şahitlik ederek kendini çok daha büyük olayların ortasında bulan Kyrie başrolü üstleniyor. Kyrie'nin üvey kardeşi Reiner ve eski akıl hocasının kızı Anadine'se yardımcı roldeler. İlk birkaç saat bu üçlüyle haşır neşir olduktan sonra aralarına yeni karakterler de eklenmeye başlıyor. Hikâye olarak çok sıra dışı ve sürpriz dolu bir işleyiş olmasa da kendi içinde tutarlı ve beklenmedik karakterleri mantıklı şekillerde yanınıza dâhil ediyor olmasıyla takdirimi kazandı.

Fark ettirmeden zorlaşma sanatı

Dövüş kısımları genellikle haritadaki tüm düşmanları yok et teması üzerine oynuyor olsa da sizi hep aynı tekdüzelikle boğmaya başladığı anlarda farklı mekanikler ekleyerek ilginizi üzerinde tutmayı başarıyor. Bu bazen koca bir mağara tepenize çökmeden hızla kaçmaya çalışmak, bazense sürpriz bir şekilde savaşın sonunda gelerek bütün rahatlığınızı alt üst eden bir karaktere karşı koymaya çalışmak olabiliyor. Hele ki yüksek zorlukta oynuyorsanız sizi derin derin düşünüp taktik kasmaya çok doğal bir şekilde itiveriyor *Fell Seal*.

FFT formülünün üzerine koydukları

Öncelikle oyunun zorluk seviyesini farklı açılardan ayarlayabiliyorsunuz. Sadece hasar ve sağlık rakamlarını değil, düşmanlar birbirini diriltsin mi ya da destek eşyaları kullansınlar mı, yaralanma sistemi ne kadar acımasız olsun gibi birçok değeri değiştirebiliyorsunuz. Savaş sırasında kullanılan eşyalar nispeten az sayıda olsalar da her savaş başında otomatik doldukları için gereksiz yere ejderha yığını yapmanızın önüne geçiyor; bol keseden iksir ya da bomba kullanmaya teşvik ediyor sizi. Try & Buy sistemi alışverişleri müthiş rahat kılıyor… Ayrı ayrı baktığınızda dikkat çekmeyecek ancak bütüne vurduğunuzda oyundan aldığınız keyfi katlayacak bir sürü detay mevcut.

Başladığım noktaya döneceğim ama bunların sadece iki kişiden oluşan bir bağımsız firma tarafından yapılmış olması gerçekten etkileyici. Üstelik 6Eyes Studios oyunlarının bu kadar tutulup taktik RYO sevenler tarafından sahiplenmiş olmasından da gayet memnunlar ve oyuncuların isteklerini, hatta ileride belki ek hikâyeleri de değerlendireceklerini söylemekten geri kalmıyorlar. "Aşk mektubu" demiştim en başta, değil mi?

+

- FFT ruhuna sadık, derin meslek ve savaş sistemi
- FFT'nin eksiklerini kapamayı başaran bazı ufak dokunuşlar
- Hikâyesi ve dünyası kendi içerisinde tutarlı, iyi yazılmış

−

- Sanat tasarımı güçlü değil
- Atölye \ mod desteği gerekirdi

8



Son Karar

Taktik RYO sevenler kaçırmasın!

TÜR: Strateji | **YAPIM:** 6 Eyes Studio | **DAĞITIM:** 1C Entertainment
DİJİTAL İNDİRME: 61 TL (Steam) | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-140-fs

DRUIDSTONE: THE SECRET OF THE MENHIR FOREST

Geçenlerde yine ormanda avlanıyoruz

ESER GÜVEN

Legend of Grimrock oynamıştınız değil mi? Bakın bu aldatmacalı bir soru, duymak istediğim tek cevap 'oynadım' demeniz. Ben boşuna mı o kadar övdüm oyunu 2012 yılının ılık bir Mayıs ayında, hı? Hatta ikinci oyununu 2014'ün soğuk bir Kasım ayında daha bile fazla övmüştüm. Yani söz dinlemiyorsanız daha da fazla yazmayayım, boş verin *Druidstone*'u falan.

Efendim? Oynadınız mı *Grimrock*'u? Tabii ki oynadınız. İşte aynı adamlar şimdi de *Druidstone*'la karşımızda efendim.

Almost Human, *Grimrock 2*'nin ardından dağılmış ve küllerinden Ctrl Alt Ninja kurulmuştu. Acaba yeni bir zindan gezinmece oyunu mu yaparlar diye düşünürken bir de baktık ki taktiksel savaş RYO'su diye bir şeyler çıkarttılar karşımıza. Şöyle düşünün, *Divinity: Original Sin 2* oynuyorsunuz ama sadece savaş kısımları ağırlıklı, hikâye falan hep geri planda, rol yapma öğesiyse hiç yok. Hah işte öyle bir şey *Druidstone*.

Gri değil bu sefer

Biz bir Warden rolündeyiz. Daha yeni kozadan uyandığımız için ne kim olduğumuzu hatırlıyoruz, ne de görevimizi. Bizi bulan iki yol arkadaşıyla birlikte kötü kalpli bir büyücüyü durdurmak üzere maceraya atılıyoruz. Sıradan bir hikâye ama zaten bu da oyunun savaş görevleri için bir kılıf.

Bir görevi tamamlamak için ana görevi yapmanız yeterli, yan görevleri



Kötü adamları da sayıyla veriyorlar hakikaten.

de yaparsanız para veya cevher gibi bonuslar kazanıyorsunuz. Bir görevi tamamen bitirirseniz 3 yıldız alıyorsunuz mesela, eksik yıldız aldığınız görevleri de sonradan tekrar edebiliyorsunuz.

Taktik savaşlarda AP sistemi kullanılmış, hareket etme ve eylem aynı havuzdan yemiyor. Yani 5 AP'si olan bir karakterle 4 birim yürüyor, sonra birine saldırıyor, kalan AP ile yürümeye devam edebiliyorsunuz. Ölen düşmandan AP kristali düşebiliyor. Eylem puanınızı nasıl kullanacağınızı karar vermek çok önemli; sandık açma, saldırma, birisini iyileştirme, eşya kullanma vs. her şey eylem puanınızı harcıyor. Yani sandığı açsanız belki içinden dinamit çıkacak ve alan hasarı sayesinde bir sonraki tur iskelet grubunu yok edebileceksiniz, ama ya çıkmazsa?

Görevlerde topladığımız cevherler, yeteneklerimize yeni özellikler kazandırmakta kullanılıyor. Mesela Ateş büyümüzün verdiği zararı 1 arttırabiliyor, ya da kılıcımızın 1 puan zırhı yarıp geçmesini sağlayabiliyor. Cevher sayısı kısıtlı ama güzel tarafı bir yeteneğe cevher eklemenin kalıcı olmaması, çıkarıp başka yeteneğe takabiliyorsunuz. Yani görevin gerektirdiği şekilde donatabiliyorsunuz karakterlerinizi (tabii bunu anlamak için önce o görevde ağzınızın payını alıyorsunuz güzelce).

Ağız payı almak demişken

Oyunun ilerleyen bölümlerde mantık dışı bir zorluğu var. Hele ki görevi ilk kez oynuyorsanız sizi nelerin beklediğini bilmediğinizden her şey tıkırında gidiyor derken karşınıza yeni düşmanların çıkması, sizin de böyle bir şey beklemediğiniz için yeteneklerinizi harcamış olmanız küfretmenize neden oluyor. Bu oyunun 'normal' seviyesi bayağı zor, normal seviyede oynamak istiyorsanız kolayı seçebilirsiniz.

Oyunu oynamaya başladığım ilk birkaç gün aklımda oluşan notla, bu not arasında 1 puan olduğunu belirteyim. Ctrl Alt Ninja oyundaki güç dengesini oturtmak ve şikayetleri düzeltmek için çaba gösteriyor. Zekanızı ve taktik yeteneklerinizi kullanacağınız fantastik bir oyun istiyorsanız bu oyuna şans verin derim. Ama önce *Grimrock* oynayın. (E hani zaten oynamışlardı? - Ö).



+

- Görevleri gerçekten de satranç oynar gibi düşünerek oynamayı gerektiriyor
- Yetenek sistemi iyi düşünülmüş, farklı oynanış stillerine ve taktiklere imkân tanıyor
- Karakter diyalogları esprili ve eğlenceli
- Grafikleri çok canlı, güzel bir fantastik ortam sunuyor

–

- Zor seviyenin ismine 'imkânsız' deseler de olurmuş
- Savaş sırasında yetenek animasyonlarının geçilememesi rahatsız edici
- Seviye atlarken seçilen yeteneğin değiştirilememesi kötü
- Müzikler bazen rahatsız edici olabiliyor, özellikle de savaş ortamına uygun olmayanlar

7



Son Karar

Taktik ustasıyım diyorsanız tam da meydan okunacak bir oyun.

TÜR: Strateji | **YAPIM / DAĞITIM:** Ctrl Alt Ninja | **DİJİTAL İNDİRME:** 40 TL (Steam) | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-140-ds



Şu ortadaki iki adamın suratı aynı mı, yoksa ben çift mi görüyorum?





Şimdi buradan anladığım, Hazmat insanı o kadar da korumuyormuş.



WORLD WAR Z

Left 4 Dead 2'ye mod yükleyin, çok daha iyi

YASİN İLGÜN

World War Z'nin oyunu neden yapılmış açıkçası anlamakta güçlük çekiyorum. Filmle paralel bir dönemde çıkmış olsaydı en azından bir nebze anlayabilirdim, "onun ekmeğini yemeye çalışıyor" der geçerdim. Brad Pitt'in başrolde yer aldığı film 2013 yılında vizyona girmiş, yani ay hesabını kenara bırakırsak altı sene olmuş. "İyi de bu bir kitap kardeşim, filmden önce kitap vardı" diyecek dostlar olabilir, ne yazık ki oyun kitabı değil filmi baz alıyor efendim...

Saber Interactive'in geliştirdiği *World War Z*, aslında kitaptaki ana materyale sadık kalsa ve bunun üzerinden hikâye tabanlı, atmosfer destekli bir co-op tecrübe sunmaya çalışsa belki de nefis bir oyun görebilirdik ama mevcut haliyle herhangi bir *L4D2* klonundan fazlası değil, hatta onun da gerisinde diyebilirim.

World War Z'nin 10 senelik *Left 4 Dead 2*'ye göre tek büyük artısı herhalde zombi sürüleri olsa gerek. O da sadece tıpkı filmde olduğu gibi zombilerin birbirinin üstüne çıkıp erişilmesi imkânsız gözüken yerlere ulaşabilmesi anlamına geliyor. Eh, *L4D2*'de de zombiler tırmanabildiği için çok da etkilenmedim. Üstelik zombi sürüsü ne kadar kalabalıksa, düşmanlarımızın bireysel canları da bir o kadar azalıyor ve bu birbirinin üzerine çıkan zombileri devre dışı bırakmak için sorunun köküne inmek, yani aşağıdaki zombilere sıkmak ya da el bombası atmak yeterli. Ne yazık ki hangi zorluk seviyesini seçersem seçeyim, zombi ordusu bende hiçbir gerginlik yaratmadı. Hele ki ne yaptığını bilen bir takımla oynuyorsanız yapay zekânın sizi tongaya düşürmesine imkân yok çünkü zombi ordusu da özel zombiler de pek özenilmeden yazılmış.

Oyun atmosfer olarak da aman aman değil. Evet, grafikleri başarılı ancak günümüzde bu grafiklere ulaşacak oyun üretmek hiç zor değil ki eh, karşımızda büyüleyici grafikler de yok. *Left 4 Dead*'lerin en büyük başarısı karanlığı ve hatta hava şartlarını çok iyi kullanmasıydı ki doğru tahmin ettiniz, *WWZ* bu konularda da geride. 2019 yılında çıkış yapmış bir yapımın 10 sene önceki rakibi karşısında ses tasarımında da geri olması ayrıca üzücü. *L4D2*'de özel zombilerin karşımıza çıkmadan önce sağdan soldan seslerini duyup gerilirdik, hele ki haritanın toyuysanız bu gerginlik zirve yapardı. *WWZ*'deyse özel zombiler birer taklit olmaktan öteye geçemedikleri gibi aynı zamanda sınıfta kalıyorlar.

Hazmat kıyafetli zombilerimiz mesela; kendileri büyük tehlike ancak onları kafadan vurursak kıyafetlerinde biriktirdikleri öldürücü gaz dışarı sızmıyor. Nedenini anlamak güç, ama sızmıyor. Eh, kafaları da kocaman zaten ve kıyafetleri de parlak sarı olduğu için onları seçip vurmak çok kolay. Polis zırhları içerisinde karşımıza çıkan zombi dostumuz da direkt olarak bir Charger çakması ve o da görünümü dışında herhangi bir artıya sahip değil. En iyi haliyle ucuz bir taklit olmuş diyeyim. Oyunda özel zombi türü *Left 4 Dead 2*'dekinden bile az. Kaldı ki *L4D2*'de normal zombilerin bile kendi içlerinde özel zombileri oluyordu. İşte palyaço ayakkabılı paylaço, survivor zombisi vb.

Oynadığım karakterin adı neydi ya?

Oyunda bana gelen karakterlerin adını bile hatırlamıyorum, hepsi birbirinden silik tipler ve onlara bağlanmak için hiçbir sebebiniz olmuyor. Bazı karakterler de görsel tasarım olarak sanki direkt olarak başka oyunlardan alınıp, biraz değiştirilip buraya eklenmiş gibiler. Hatta New York bölümlerinde Zoey çakması bir karakter var. Nereye bir Francis, Bill, Ellis, Zoey vb. nereye



bu kim olduğu belirsiz tiplemeler yahu. Evet, sürekli olarak *Left 4 Dead*'e geri dönüyorum ama inanın *World War Z* bir para tuzağından başka bir şey değil. Bu arada hikâye modu da hemencecik bitiyor. Tekrar tekrar oynarım diyorsanız, yani en nihayetinde kendiniz için en iyisini siz bilirsiniz de, hiç sanmıyorum diyeyim.

Oyun keyifli mi? Kısmen. Yer yer gerçekten keyif verdiği anlar da yok değil hani, ama sanırım en büyük farkı "yeni bir oyun" olması. İnsanlarda bir tazelik hissiyatı oluşturması. Yoksa *L4D*'ye sürekli olarak eklenen modlar ve haritalar *WWZ*'ye bin basar demek istiyorum. Kaldı ki Saber Interactive'in oyunu fantastik sayıda haritaya da sahip değil. Bizim ihtiyaraysa her gün yeni harita ve yeni mod çıkıyor neredeyse.

Bununla birlikte oyuncuların birbirine karşı mücadele ettiği oyun modları bir nebze daha ilgi çekici fakat yine ve yine, bu noktada da oyunumuz temel eksikleri sebebiyle ortalama kalıyor.

Sınıf sistemi, tuzaklar ve üç beş engel seni farklı yapmıyor

Herhalde zombi ordusu mekaniği dışında -ki bu da aslında sadece filme gönderme yaptıkları hoş bir detay- bir de belirli yerlere tuzak kurabilme, makineli tüfek yerleştirme gibi ek detaylar var. Ancak bunlar çok yüzeysel bir şekilde oyuna dâhil edilmişler ve nadiren ekstradan katkı yapıyorlar. Çoğu düşman dalgasını bu ek teçhizatlar olmadan da rahatlıkla karşılayıp tüketebiliyorsunuz. Otomatik makineli tüfek yuvaları, sürekli karşınıza çıkan mermi ve bomba kutuları sağ olsun hiç de çaresiz hissetmiyorsunuz.

Oyunda hem bir sınıf sistemi var hem de kullandığınız silaha ve teçhizata göre seviyeniz artıyor. Bu sistem çok taze bir fikir olmasa da oyuna büyük katkı yapıyor evet ama ne yazık ki *World War Z*'yi tek başına "ortalama" olmaktan kurtaracak kadar yeterli değil.

Kitaptaki en ilgi çekici detaylardan biri de askerlerin kullandığı Lobo isimli yarı kürek, yarı savaş baltası olan yakın dövüş silahıydı, bunun üzerinden merak uyandırıcı mekanikler üretilebilirdi. Evet, olayların geçtiği zaman itibariyle Lobo henüz üretilmemişti ancak yapımcıların istedikleri zamanı seçip ona göre oyun çıkarma şansı vardı. Saber Interactive ne yazık ki kolayı seçmiş gibi duruyor. Ha, bu arada oyunda Lobo da yok değil ancak silah paketiyle birlikte geliyor, oyunun vanilya halinde yer almıyor. Yorumu size bırakıyorum. Onun dışında silah çeşitliliği tatmin edici seviyede olsa da vuruş hissiyatı ve silah sesleri aynı doyuruculuğa sahip değil.

World War Z'ye kötü bir oyun demek zor ama kesinlikle elini attığı her yerde ortalama veya ortalamanın sadece bir tık üstü olmuş diyebiliyorum.

Romanı baz alsalar, zombi temizlik operasyonlarını taktiksel olarak planlayıp sonrasında arkadaşlarımızla uygulamaya koyulsak muhteşem olurdu.





Zombisin sen, uçmasan da olurdu.



+

- Zombi sürüsü sistemi keyifli, zombilerin birbirinin üstüne tırmanmasını izlemek güzel
- Maç bulma sistemi tıkır tıkır çalışıyor

−

- Karakterlerin isimleri olmasa da olurmuş, zaten hatırlamıyorsunuz
- Lobo'yu açmak için ekstra para ödemeniz gerek
- Silah sayısı yeterli olsa da hissiyatları çok kötü
- Özel zombi sayısı ve çeşitliliği zayıf

5



Son Karar

Bu haliyle sıkıcı bir klon, hepsi bu.

TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Saber Interactive | **DAĞITIM:** Focus Home Interactive | **DİJİTAL İNDİRME:** 119 TL (Epic), 175 TL (XBL), 179 TL (PSN)
YAŞ SINIRI: 18+ | **DAHASI İÇİN:** reddit.com/r/worldwarzthegame

RISE OF INDUSTRY

Endüstrinin önlenemez yükselişi

ARES AYBAR

Capitalism 2'yle girdi kanımıza endüstriyel simülasyon oyunları. "Ekmek zorunlu tüketim olduğu için reklam yapmıyorsunuz ama meşrubat için yapmanız gerekiyor" örneği küçücük aklımla muhteşem gelmişti. Kapitalizmin acımasızlığından, insanlığı sürüklediği noktadan ve her şeyden önemlisi insanlar arasındaki ayrışmayı keskinleştirdiğinden bihaberdim. Üstelik bir de bu endüstriyel düzenin içindeki koca çarkları çevirmeye yarayacak mutsuz küçük bir dişli olacağımı bilmiyordum. Oyunlardaysa durum böyle değil tabii ki. Market öngörülerini takip ederek uygun yatırımlar ve doğru planlamalarla sektör lideri olmak eğlenceli olabiliyor. Hatta bununla yetinmeyip elde ettiğiniz parayla yeni yatırımlar yaparak işleri büyütmek de sizin elinizde.

Üretmeliyim

Haritada küçük şehirler içerisinde kendimize uygun bir başkanlık merkezi seçiyor, ana binamızı yaparak oyuna başlıyoruz. Çok fazla para kazanmak için başta o şehirde olmak üzere genel olarak talep edilen ürünlere yönelmek ya da isteğinize bağlı olarak az kazanayım ama mutlu olayım tercihinde bulunmak size kalmış. Aile geleneği olarak zeytincilik ve incir işine girmeye karar vererek ilk bahçelerimi kuruyorum. Bahçe kuruldu, şimdi para kazanma zamanı gibi bir durum söz konusu değil tabii. Ağaçlar için gerekli olan suyu satın almalı ya da kaynağından siz üretmelisiniz. Ben ileriye yönelik işi büyüteceğimi düşündüğüm için uzun vadede daha uygun maliyetli olacağını göz önünde bulundurarak su üretim tesisi kurmayı tercih ettim. Tesisten tarlalara taşınacak su miktarını da ayarladıktan sonra bahçelerde üretim başladı. Hangi şehir marketine ne kadar ürün götürüleceğinin kararı da size ait. Üstelik bütün bu nakliye ağını daha efektif bir şekilde yönetmek için özel depolar da kurabiliyorsunuz.

Başlangıçta ürettiğim zeytinleri direkt olarak satarken para kazanmaya başladıktan bir süre sonra zeytinyağı işine girmeye karar verdim. Böyle durumlarda yağ için gerekli olan zeytin miktarını belirledikten sonra kalan ürünleri marketlere göndermeye devam ettim. Zeytin baronu ya da tarım patronu olmak size yeterli gelmezse kıyafet, mobilya, elektronik veya kitap sektörüne girebilirsiniz. Tabii böyle durumlarda hammadde ihtiyacınız su yerine daha komplike şeyler olacaktır. Bu da daha dikkatli planlama yapmanız, belki de öncesinde bu hammadde fabrikalarını kurmanız anlamına geliyor.

Satmalıyım

Ayrıca bütün bu istediklerinizi de bir günde yapamıyorsunuz. Temel adımlardan oluşan teknoloji ağınız var ve bütün üretim veya inşaatlarınıza başlamadan önce konuyla ilgili olanları bu ağaçlarda araştırarak aktive etmeniz gerek. Sadece fabrika ve üretim araştırması değil, ulaşım ağıyla ilgili araştırmalar da yapılıyor. Örneğin kamyonlarınız yüklerini daha iyi taşısın diye daha güzel tek yönlü yollar yapabiliyor ya da tren gibi alternatif ulaşım yöntemlerini kullanabiliyorsunuz. Aslen siz bir yere fabrika açtığınızda yolunu gelip devletin yapması gerekiyor ama nedense bütün yapımcılar bunun gibi basit bir mantığı atlıyor.

Grafikler ve görüntüler benzer oyunlara göre daha tatlı ve kübik. Arayüzse sevimli ve pratik görünse de derinlere indikçe insanı yoruyor. Eğitim bölümünü pas geçmenizi tavsiye etmem. Normal oyunlara göre oldukça uzun olan bu bölümü tamamlasanız bile oyuna hâkim olamayacaksınız. Ayrıntılı simülasyon oyunlarında kontrol edilecek çok parametre olunca hepsinin mantığını kavramak zor. Zaten adım adım büyüteceğiniz şirketinizde her şeyi sırası geldiğinde öğreneceğinizi düşünüyorum. Oyunda ustalaşmak için gerekli bütün bilgilerin oyunun yardım kısmında bulunduğunu, sizi bol okumanın beklediğini de belirtmeliyim.

İster serbest bir şekilde seçeceğiniz haritada takılır, isterseniz de başlangıçta belirlediğiniz hedeflere ulaşmaya çalışabilirsiniz. Çok fazla agresifleşmeyen yapay zekâ sizi yorsa da doğru adımlarla başarıya ulaşabileceğiniz azıcık karışık bir oyun sizi bekliyor. Uzun zamandır aklımı kurcalayan bu tarz oyunları kaç defa oynarsın, birkaç defa başarıya ulaştıktan sonra cezbedecek nesi vardır sorularınaysa *Rol* de yardımcı olamıyor. Aybar Turizm İnşaat Tarım ve Gıda Ltd Şti sevgilerini sunar.

+

- Detaylı ama sade
- Grafikler ve animasyonlar sevimli

–

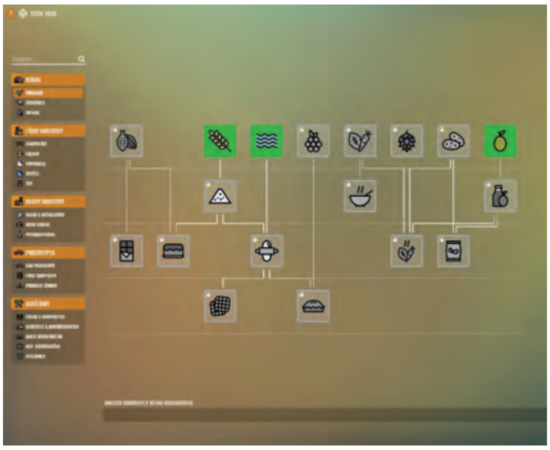
- Arayüz biraz fazla karışık
- Karışık tedarik zinciri

7



Son Karar

Biraz karışık ama ilgisi olanı üzmeyecek bir ticaret simülasyonu.



Çözmesi zor olabilir ama bu iyi bir şey bir yandan da çünkü detay viyesi!



TÜR: Simülasyon | **YAPIM:** Dapper Penguin Studios | **DAĞITIM:** Kasedo Games
DİJİTAL İNDİRME: 59 TL (Steam), 58 TL (Playstore, tinyurl.com/ogz-140-roi-playstore) | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-140-roi

FORAGER

Baltalar elimizde, uzun ip belimizde! Biz gideriz forıca, hey, fooo– rııı– caa–!!!!

GÜLHİS CANPOLAT

Eskiden internette Flash oyunlar olurdu hani, dünya kurma üzerine bir oyun vardı. Böyle boş bir gezegene insan, hayvan, ev, ateş falan koyup etkileşmelerini izlerdin, hangi sırayla neyi koyduğuna göre de farklı sonuçları olurdu. *Forager*'ın grafikleri ve tasarımı ilk bakışta bana o oyunları hatırlattı nedense. Hiçbir ayırt edici özelliği olmayan küçük adamımız oradaki küçük adamlara çok benziyor, bilmem hatırlayanınız çıkar mı? Neyse ki sonradan balık suratlı ve silindir şapkalı bir adam da olabiliyorsunuz. Ne o? Balık suratlı ve silindir şapkalı olmak istemiyor musunuz?? O zaman biraz daha taş kırmanız gerekecek.

Kazmam ve ben: Bir yalnızlık hikâyesi

Evet, sadece bir kazmayla başlıyorsunuz işe. *Forager* daha baştan fazlasıyla yavaş ilerleyeceğinin sinyallerini böylece veriyor. Biraz *Stardew Valley*'in her şeyi sizin sıfırdan yaptığınız ve haritayı çok daha yavaş keşfedebildiğiniz bir varyasyonu gibi düşünün. Yine ekme biçme, kırma dökme var fakat oyunun ilk başı çok çok daha yavaş ilerliyor. Ama *Forager* bu konuda sıkıcı olmadan frenlemeyi başarmış keşfetme işini. Zaten bu noktada "şunu da yapayım, bu özelliği de açayım, iki taş daha kırarsam bundanım da olacak" falan derken bayağı meşgul oluyorsunuz. Uyumak diye bir şey de yok, bu sayede de gece gündüz birbirine karışarak akıcı bir şekilde taş kırma hipnozunuza devam edebiliyorsunuz.

Şimdilik *Forager*'a geleceği kesin olan iki mod var. Biri "Çiftlik Hayatı" modu, bir diğeri de savaşlı mavaşlı bir şey. Çiftlik hayatı modu sanıyorum ki oyundaki ineklere, tavuklara falan bir çekidüzen vermemizi sağlayacak. Şu haliyle bir süre başıboş bıraktığınızda her yere kakalıyorlar çünkü. Ha bu arada, gerçekten bir adaya bir süre uğramadığınızda etrafı ağaç mağaç bürüyor. 724 seviye bir petrol baronu da olsanız gidip tavuk kakası temizlemek zorunda kalıyorsunuz.

Savaş modununsa oyunu üç zorluk kategorisine ayıracağını söylüyor HopFrog. Düşmanlarla uğraşmak istemeyenler için bir barışçıl mod, oyunun şu andaki hali olan hayatta kalma modu ve bir de "Hardcore Mode". Bu modda düşmanlar belirli aralıklarla topluca saldırılar yapacak ve siz de çiçek böcek toplama planlarınızı bunların etrafında şekillendirmek durumunda kalacaksınız.

Şimdilik oyundaki düşmanlar çok kuvvetli değil, daha doğrusu oyun dengeli bir şekilde hem oyuncuya yeni silahlar ve artı canlar veriyor, hem de düşmanların zorluk seviyesini yükseltiyor. Yani durduk yere paranızı biriktirip daha oyunun başında elinizde bir kılıç, bir ok yokken bin altınlık bir ada almadıysanız sıkıntı yaşayacağınızı sanmıyorum.

Bunun dışında daimî olarak her şeyin bir üst seviyeye taşınabildiği, bunu yaparken tıklamaktan ön kolunuzun ağrıdığı, durdurulamaz oyun akışının insanı tuhaf bir HER ŞEYİ ŞİMDİ YAPMALIYIM hezeyanı içine soktuğu bir oyun *Forager*. Evet; belki bir konusu, açığa çıkarılması gereken bir gizemi falan yok *Forager*'ın ama yeşil jöleler falan var, küçük kırmızı böceklerimiz, kendimize özel petrol kuyumuz, 32 kuantilyon altınımız falan var. Eğlenceli.

Sandalyemle bütünleştim ve hâlâ gördüğüm tek NPC şu tuhaf büyücü. Ve konuşan turplar...

Yavaş ilerleyişi bir kenara, gerçekten eğlenceli bir oyun *Forager*. Tarım ve inşaat konulu bir macera oyunu ne kadar eğlenceli olabilir ki diyebilirsiniz fakat bu türü patlatan *Stardew Valley*'den beri benzer oyunlardan alamadığım bir keyif aldım *Forager*'dan. İnsanı bilgisayarın başında hapseden, dahası, bir oynadıktan sonra unutmadığınız, yeniden açmak, devam etmek isteyeceğiniz bir oyun olmuş.

Gizli Başarımlar

Oyunun içinde, Steam başarımlarından ayrı başarımlar da var. Ve bunları açtıkça, HopFrog'un oyunu nasıl yaptığıyla ilgili kısa hikâyeler, oyunun öneri servisi, vb. değişik ekstralar açabiliyorsunuz.

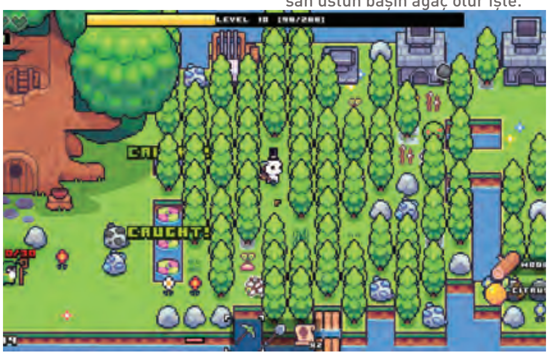
İpucu

- Komşu adaları satın alarak haritayı genişletmek için paraya, para içinse bir ocağa ve örse ihtiyacınız olacak.
- Balık tutmak için tuzak da ilk yapabildiğiniz şeylerden. Balık en iyi enerji kaynağınız.
- İlk olarak kuzey ve kuzeydoğunuzdaki adaları alın.

Hemen yukarınızdaki adada çevreden daha fazla ürün toplayabilmenizi sağlayan bir taş var, seviye atlayabilmek için çok işe yarıyor. Kuzeydoğudaki adadaysa aynı Stardew Valley'deki gibi bir müze var, envanteri çok rahatlatıyor.



Öyle her eline geçen büyüyü yaparsan üstün başın ağaç olur işte.



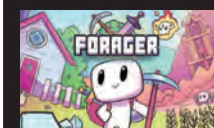
+

- İçinde kaybolması çok kolay
- Tasarımı keyifli, gözü yormuyor (aynı taştan otuz bin tane kıracağınız düşünülünce bu bayağı büyük bir artı bence)
- Sıradan bir bilgisayar rahatlıkla çalıştırabilir
- Türkçe dil desteği

–

- Her şeyin çok çok yavaş ilerlemesine hazır olun

8



Son Karar

Bir yıl sonra sorun, muhtemelen hâlâ oynuyor olacağım.

TÜR: Aksiyon / Macera | **YAPIM:** HopFrog | **DAĞITIM:** Humble Bundle
DİJİTAL İNDİRME: 32 TL (Steam) | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-140-forager

A PLAGUE TALE: INNOCENCE

Masumiyet kara ölüme karşı

ARES AYBAR

Amicia de Rune, 15 yaşında sevimli ve yetenekli bir kız çocuğu. 1349 Fransa'sında soylu bir ailenin kızı olmasının getirdiği zorluklar dışında hayatı güzel. Babası ve yakın dostu köpeğiyle birlikte Fransa'nın güzel ormanlarından birinde gezintiye çıkmasıyla başlıyor oyun. Rengarenk bitki ve ağaç yapraklarının içimizde güzel duygular uyandırdığı, baba-kız arasındaki kibar diyaloglarla içimizi ısıtan oyuna merhaba diyoruz. Temel hareketleri öğrendiğimiz orman bölümünde Amicia'yı daha yakından tanımaya başlıyoruz. Başımıza gelen talihsiz bir olay ve ormanda gördüklerimizin şokuyla eve döndüğümüzdeyse asıl hikâyeye geçiş yapıyoruz.

İlk bölümün ikinci yarısındaysa oynanış mekaniklerini öğreniyoruz. Eğitim bölümünün bu şekilde güzelce hikâyeye yedirilmesini çok beğendim. Amicia evde annesiyle konuşurken yaşanan olaylar sonucunda küçük kardeş Hugo'yu sessizce evden dışarıya çıkarmaya çalışıyoruz. Bu gibi hikâye odaklı oyunlarda başlangıç ve sondan ayrıntı vermemeye çalışırım ancak *A Plague Tale: Innocence* için özellikle dikkat ediyorum. Tanıtımıyla ilgili herhangi bir yazı okumuş ya da video izlemiş olanlar gibi ben de oyunun karamsar bir tonda olduğunu biliyordum ancak bu kadar pozitif başlamış bir oyunun hiç beklemediğim bir anda kabuk değiştirmesi karşısında şok geçirdim. Hatta oyun beni hızlı ve dikkatli olmaya itti ki en son ne zaman bu kadar gerildiğimi hatırlamıyorum. İlk bölüm bittiğinde gözlerimi pörtletmiş ekrana bakarken buldum kendimi.

Gördüklerim ve yaşadıklarımı hızlıca sindirmeye çalışıyor, bir yandan da kendimi kaptırdığım için bir sonraki bölüme hemen başlamak istiyordum. Derin bir nefes alarak hikâyeye devam ettim. Annesinin isteği doğrultusunda Amicia'yı birinin yanına kaçırırken anlıyordum ki bu adımlar zorlu bir yolculuğun başlangıcıydı. Hugo'nun özel sağlık durumu nedeniyle fazla görüşemedikleri için birbirine yabancı iki kardeşin tanımadıkları kişilerden kaçmaya çalışmaları yeterince zor değilmiş gibi bir de içinde bulundukları durumun onları sürekli zorlaması beni bile yormuştu. Yaşadıklarını sindirecek vakitleri yoktu.

Veba – Ölüm

13. yüzyılın ortalarında başlayan veba salgınına fantastik öğeler içeren farklı bir hikâyeye tanıklık ediyoruz. Çok uzun zamandır bir hikâyenin içine bu kadar girmemiştim. Bize aktarılışının ustaca olmasının yanı sıra oyunun müzikleri de muhteşem. Yaylı çalgıların doğru yerde gerilim vermesi, her çalınan notanın tüylerimizi ürpertmesi gerçek bir ustalık işi olmuş. Otların içinde elinde kılıçlarıyla bizi arayan askerlerin arasından geçmeye çalışırken Amicia'nın nefes alış verişinin hızlanmasını doğru bir şekilde hissetmemiz gibi ufak detaylar da bütün bu duygu hissiyatını arttırıyor. Bunun dışında çocuklardan aldığımız masumiyet hissi var. Yüksek bir duvardan atlayacağımızda her defasında önce kardeşimizi çıkarıyor olmamız, tek başımıza bir şey yaparken bile gözümüzün onda olması korumacılık duygumuzu da perçinliyor.

Üçüncü şahıs kamerasından oynadığımız bir aksiyon oyununa göre hafif tutuk gelen oynanışa alışması beklediğimden kısa sürdü. Günümüz oyunları düşünüldüğünde başlangıçta karakterimizin hareket kabiliyeti sınırlı gelse de sonuçta bu yapım sırasında alınmış bir karar olduğu için genel mekanikler de bunun üzerine kurulu. Öyle her istediğimiz yerden atlayıp zıplayamadığımız lineer bir hikâye söz konusu. Hatta çoğu zaman



Asker çıkardığım sese bakmaya geldi. Yerine dönerken ben de yandan sıvışacağım.

Kara Ölüm

Dünya tarihinde farklı dönemlerde farklı coğrafyaları etkileyen veba salgını 14. yüzyılda Çin ve Orta Asya'da başlasa da Avrupa'yı yıkıp geçmiştir. Dünya tarihinde en çok ölüme sebep olan bu salgına Kara Ölüm ismi verilmiştir. Medieval II: Total War'da ülkelerin tam da yükselişte olduğu döneme denk gelen salgınları nasıl unuturuz? 4 yıl gibi kısa sürede Avrupa nüfusunun üçte birinin ölümüyle sonuçlanan salgın, döneminde kilise ve dinler arası sorunların patlak vermesine sebep olmasının yanı sıra, sonrasında çeşitli halk ayaklanmalarına da yol açmıştır, tarih açısından farklı bir önem de taşır. Albert Camus'tan Veba ve Giovanni Boccaccio'dan Decameron da tavsiye edeceğim iki güzel kitap.







Sapanla dünyaları değiştiren Amicia!



yapmamız gereken tek bir şey var. Zaten hikâye akışını göz önünde bulundurursak açık bir dünyanın bu oyuna yakışmayacağını düşünüyorum. Kontrol ettiğimiz karakterin genç bir kız çocuğu olmasına bağlı olarak karşımızdaki koca koca adamlara karşı özellikle başlarda gizlice ilerlemeye çalışıyoruz. Yaklaştıklarında tek darbeyle bizi yere seren düşmanlara karşı mecburen dikkatli olmak zorundayız.

Sapan – Ateş

Ustaca kullandığımız sapanın yardımının yanı sıra sağa sola bir şeyler fırlatarak ses çıkarıp yolumuzdakilerin dikkatini başka bir yöne çekerek ilerliyoruz. Bizi yemek için yanıp tutuşan zombimsi farelerin tek korkusu ışık ve 1349 yılında geçen oyunda en kolay ışık kaynağı ateş. Oyun ilerledikçe biraz kimya öğrenerek kendimizi geliştiriyoruz. Öyle çok karışık şeyler değil tabii. Örneğin sağdan soldan topladığımız birkaç malzemeyle uyku bombası yapıyoruz. Bulduğumuz malzemelerle geliştirdiğimiz sapan sayesinde koca koca adamları indirmeyi başarmanın dışında hazırladığımız küçük kıvılcım toplarını gerekli yerlere fırlatmamız da oyun içerisinde önemli bir yere sahip. Topladığımız malzemelerle atış süresini kısaltma ya da daha çok taş taşıma gibi ufak geliştirmeler sayesinde hayatımızı kolaylaştırabiliyoruz.

Amicia ve Hugo'nun yolculuğu yalnız başlasa da zaman zaman çeşitli kişilerle birlikte ilerliyor. Bize evini açan insanların yanı sıra bazı zor anlarımızda yardım alıyoruz. Hiç kimsenin geçemeyeceği delikten küçük kardeşimizi yollayarak kapıları açtırabiliyor ya da başkasına "sen şunu çevir de biz o sırada şuradan geçelim" gibisinden isteklerde bulunabiliyoruz. Ancak yine de işin büyük kısmı bizde, yani Amicia'da.

Nereden nasıl geçmemiz gerektiğini ya da hangi yöne nasıl ilerlememiz gerektiğini dinliyoruz ancak günümüz kolay oyunları gibi o yönde çıkan kocaman sembol olmuyor. Bazı yerlerde ilerlemek için ne yapacağımızı kestirmek zor olsa da oyun genelinde pek zorlandığımı söyleyemem. Etrafımın farelerle çevrelendiği zaman nereye gitmem lazım diye etrafıma bakındığımda genelde tek bir ışık opsiyonu olduğu için kolayca karar verebiliyordum. Sadece yeni bir karşılaşma ya da özel bir düşman geldiğinde birkaç deneme yapmak gerekebiliyor. Zaten yapay zekânın da pek zeki olduğu yok. Kendilerinden başka kimsenin olmadığı bir alanda biraz ötelerinde birilerini gördüklerinde ya da garip bir ses duyduklarında hemen anlayamıyorlar. Tepelerindeki bar dolana kadar ortadan kaybolursanız sorun yok. Sadece gelip etrafa bakınıyorlar. Buna rağmen düşmanların çok becerikli olmamaları oyun zevkini baltalayan seviyede değil.

Genelde yeni bir durumla karşılaştığımızda ekranda uzun uzun anlatılıyor. "Şöyle durumlarda şu tuşa basmalısın ki böyle olsun" gibi. Biz de genelde basit olan bu hareketi/çözümü uyguluyoruz. Bazı şeyleri de oyun sırasında öğreniyoruz. Hugo'ya "sen burada dur" diyerek biraz ilerideki malzemeleri almaya gittiğimde kendisinden çok uzaklaştığım için panik yaptı ve ses çıkartarak yanındaki askere yakalandı. Şimdi düşündüğümde oyun boyunca sürekli elimizi tutan, en can alıcı yerde rahatsızlığı nedeniyle zorlanan kardeşimizi bu şekilde bırakmak saçma geliyor tabii.

Savaş – Zafer

Gerilecek, korkacak, heyecanlanacaksınız. Yorulacak, dinlenecek fırsat bulamadan tekrar yola koyulmak zorunda kalacaksınız. Kaçacak, gizlenecek, yeri geldiğinde savaşarak hayatta kalmaya çalışacaksınız. Zor kararlarla karşılaşacaksınız. İki kardeşin birbirini tanımasına, bağ kurmasına şahit olurken içinde bulundukları durumu düşününce kalbinizde buruk bir his peyda olacak.

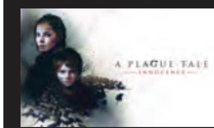
+

- Hikâye anlatımı muhteşem
- Müzikler ve sesler dört dörtlük
- Amicia

–

- Gereğinden fazla kolay

9



Son Karar

Veba temalı fantastik ve sürükleyici bir hikâye.





TÜR: Aksiyon / Macera | **YAPIM:** Asobo Studio | **DAĞITIM:** Focus Home Interactive | **DİJİTAL İNDİRME:** 130 TL (Steam), 219 TL (PSN, XBL)
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-140-apt

BEAT SABER

Işın kılıcıyla ışıklı kutu kesmek

ALİ SEZGİN

Sanal gerçeklik dediğimiz kavram birazcık da duygu işi aslında. Gözlüğü takmadan herhangi bir ekrandan izlediğinizde hiçbir şey benzemeyen, oynayan oyuncununsa en fazla komik durduğu o oyunları gerçekten anlamanın tek yolu oynamak. *Beat Saber* bunun en iyi örneklerinden biri çünkü dışarıdan bakıldığında biraz salakça kollarını sallamaktan fazlasını yapmayan bir oyuncu içeride kendini iki ışın kılıcıyla tarihin en heyecanlı partisinin tam ortasında buluveriyor.

O kollar çalışacak!

Beat Saber'ın tutma nedeniyle *Guitar Hero*'nun popülerleşmesinde ciddi bir paralellik var özünde. Bir şarkıyı takdir edebilmenin en iyi yolu onun ritmine kapılmak ve iki oyun da bunu çok iyi yapıyor. Hatta *Beat Saber*'ın bir tık önde olduğunu söylemek doğru çünkü müzik ve ritim kutuları dışında her şeyi izole eden, sizi dünyanın merkezine koyan bir oyun var özünde. *Beat Saber*'ı oynamak için öyle ustalaşmak veya muazzam bir ekspertiz gerekmiyor. Üzerinize gelen kutuları gösterilen ok yönünde kesmek yeterli. Bunlar şarkının temposuna bağlı olduğu için de zaten 5 saniyelik alışma sürecinin ardından gayet doğal olarak ilerliyor bu süreç. Kesip biçme mekanikleri haricinde, kaçmanız gereken kırmızı bölgeler, dokunulmaması gereken bombalar ve yer değiştiren ok çizgileri gibi başlarda oyuncuyu afallatabilecek küçük hinlikler de yok diyemem. *Beat Saber*'ın diğer avantajı da benzer VR oyunlarının aksine oynamak için çok fazla alan istemiyor oluşu. Bu kollarınızı deli gibi salladığınız bir oyun için önemli bir artı.

Bir müzik oyunu iyi şarkıları olmadan bir hiçtir. *Beat Saber* enteresan bir şekilde çıkışında öyle fazla ünlü isimlere yer vermemiş. Genelde müziklerin çoğu kolay ritim tutulabilecek bass ağırlıklı şarkılar ve oyunun tempolu tarzına fazlasıyla uygular. Buna rağmen sevmediğim bir şarkı olmadı. 11 şarkıdan hiçbirini arabamda çalmayacağım veya spor yaparken kulaklığımda olmayacaklar ama sanal gerçeklik içinde bütün ortam o tempoyla hareket ederken benim için gayet yeterli oldular.

Sadece 11 mi?

11 rakamı dikkatinizi çekmiş ve muhtemelen size de az gelmiştir ama gözünüz korkmasın. Atölye desteği sayesinde kendi şarkılarınızı ve ritimlerinizi hazırlayıp bunları anında paylaşıp indirebiliyorsunuz. Yapımcı Beat Games de bunlara ek olarak profesyonelce hazırlanmış ücretli ve ücretsiz şarkıların oyuna ekleneceğini belirtti. Yani *Beat Saber*'ı PC'de alan oyuncular uzun süre şarkı kıtlığı çekmeyecekler. Dahası PC sürümü için özel kılıç tasarımlarını ve modellerini de oyuna eklemek mümkün. Mesela Darth Maul benzeri çift ışın kılıcı oynayacaksanız buna uygun tasarlanmış özel şarkıları indirip yüklemek mümkün Steam üzerinden. Bir de üstüne ışın kılıcını da çift taraflı yapınca tam bir sith lordu olup çıkıveriyorsunuz.

Beat Saber çok basit bir fikir ve iyi uygulamayla sanal gerçekliğin en popüler oyunlarından biri olmayı başardı. Şu an talk show'lardan, AVM'lere özellikle yurtdışında bu oyunu her yerde oynanırken görmek mümkün. Sanal gerçeklik kaskı sahipleri, biraz da ritim oyunu seviyorlarsa zaten bu oyunu kaçırmayacaklardır. Onun haricinde muhteşem bir parti oyunu olarak bence alınması gereken ilk VR oyunlarından biri *Beat Saber*.

Darth Maul olarak hop zıp şarkılarla ışıklı küp biçmek mi?! Ben varım!! Şu atölyeye bir bakayım ben iyisi mi...



Başarısız olursanız odanın kırmızının tonlarına dönmesi gerilimi iyice arttırıyor.



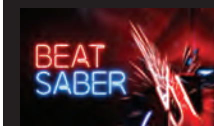
+

- Şarkılar inanılmaz gaz
- Atölye ile sonsuz şarkı arşivi
- Editörle kendi müziklerinizi ekleyebiliyorsunuz
- Kesme hissi muhteşem

−

- Oyun mekanikleri fazla basit gelebilir

8+



Son Karar

Sanal gerçekliğin geleceği parlaksa Beat Saber'a çok şey borçlu.

TÜR: Müzik | **YAPIM / DAĞITIM:** Team Beat | **DİJİTAL İNDİRME:** 50 TL (Steam), 140 TL (PSN)
YAŞ SINIRI: 3+ | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-140-bs

SYNC: PARTY HARD

"IT'S-A ME!! MA- HERCULES!!!"

GÜLHİS CANPOLAT

Ne o? Mario demesini mi beklemiştiniz?? Bu Hercules, yani Herkül, Herakles hani. Hani şu Zeus'un insan bir kadından oğlu olan ama Hera'nın sürekli öldürmeye çalıştığı, delirttiği, bebekken üstüne yılanlar gönderdiği- Efendim? Ne? Bir dakika, evet, bir son dakika haberine göre asıl hikâyenin bir önemi yokmuş.

Sync: Party Hard'a göre Herkül bir "parti yarı tanrısı". Ortamda bir parti varken nasıl olur da Diyonisos olmaz diye kendime bir sormadım değil ama hikâye bu ya, Zeus ve eşi bir süreliğine evden ayrıldığında da Herkül öyle bir parti veriyor ki sadece evi dağıtmakla kalmıyor, evrendeki her şeyi paramparça ediyor. Bir telefonla Zeus'un eve erken varacağını öğrenen Herkül de iPhone'lara kuvvet, bizi evreni yeniden bir araya getirmeye davet ediyor.

Şimcik. Çok sorum var. Herkül'ün neden İtalyan'la Rus arası tuhaf bir aksanı var? Zeus neden böylesine acayip bir hippi gibi giyinmiş. Dahası, Zeus evrenin dışında bir yerlere mi gitmişti? Çünkü bütün evreni dağıttığımız düşünülürse bunu fark edebilmek için eve dönmesi gerekmezdi diye düşünüyorum.

Derin nefes. *HIIIIIIIII* Evet. Oyuna geçelim.

Tasarım ve hikâye kararlarıyla bayağı fırıldak geçtim farkındayım ama eğlenceli oyun aslında. Bir bulmaca oyunu. Size oyunun hikâyesini açıklayan küçük bir animasyon izlettikten sonra *Sync: Party Hard* küçük bir eğitim bölümüyle bize bulmacaları nasıl çözeceğimizi gösteriyor. Değişik objeler telefon ya da tablet ekranına parçalanmış bir biçimde geliyor ve biz de mobil cihazımızı sağa sola, yukarı aşağı vesaire hareket ettirmek ve eğmek suretiyle bu parçaları belirli bir süre içinde birleştirmeye çalışıyoruz. Süremiz ilk bittiğinde zamanı birazcık geriye sarabilme özelliğimiz var, onda da yapamazsanız baştan başlıyorsunuz bulmacaya.

Hoş geldin inek! Hoş geldin fil!! Ve sen de! Sen de hoş geldin babamın asası!!!

Bulmacalar kolay başlıyor. Ne olduğu belirgin figürleri (zürafa gibi mesela), birkaç küçük hareketle bir araya getirebiliyorsunuz. Bu noktada "Bu ne yaa, bebek işi!!" demek gayet kolay. Ama çok geçmeden zorlaşıyor bulmacalar. Sadece figürler gittikçe daha da küçük parçalara ayrılmakla kalmıyor, telefonu hareket ettirmeniz gereken şekiller de gittikçe tuhaf bir hal alıyor. Telefonu ta tepeme mi kaldırmadım, telefonla sağa sola mı yatmadım, telefonu ters çevirip bir yandan da ekranı görebilmek için tuvalette aynanın karşısına mı geçmedim...

Ve tabii ki biz evde, geçemeyip sinirlendiğimiz yerlerde birbirimize paslayarak, kardeşimle birlikte oynadık. Eğer metrobüste telefonuyla sağa sola eğilen bir deliye benzemek istemiyorsanız, *Sync: Party Hard*'ı dışarıda oynayabileceğinizi sanmıyorum. Ama size ve medeni cesaretinize kalmış nihayetinde.

Bir de fiyat konusu var elbette ki. Normalde incelemenin kendisinde fiyat konusundan pek bahsetmiyorum, ne de olsa aşağıda yazıyor ama mobil bir bulmaca oyununa 20 TL vermek istemezseniz anlarım. Açıkçası bana da biraz tuzlu geldi. Evet, yabancı alıcılar için 3 dolar önemsiz belki ama yerel fiyat uygulaması yapılmamasına biraz kırıldım. Bu noktada inisiyatifi sana bırakıyorum oyungezer. Bonkör gününde yakaladıysak bakarsın artık AppStore'a.

Yerli Malı Haftası'nda okula götürebileceğiniz oyun!!

Türk oyun stüdyosu Siis Games'in iOS için çıkardığı oyun, kolay başlayıp bağımlılık yapan, bir süre sonra artık çok zor olduğunu bir türlü kabullenemediğiniz o tehlikeli oyunlardan. Bu stüdyo için iyi, bizim için kötü haber, yardım gönder Siis geçemiyoruz!!!

Bazen şansa da geçebiliyorsunuz bölümleri. Sonraki bölümde tokatlanıyorsunuz haliyle.



Evet zorlaşıyor! Gelme üstüme!!





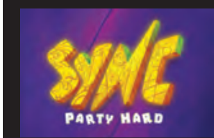
+

- Bulmacalar keyifli, zorluğu iç baymadan artırıyor
- Tasarımı ve müziği
- Türkçe dil desteği

−

- Fiyat :/
- Bir yerden sonra oynanışın tekdüzeleştiği söylenebilir

7+



Son Karar

Telefonu çok özgün bir şekilde kullanıyor, garip hallere girerek bulmaca çözmek karşıdan göründüğünden daha da eğlenceli.

TÜR: Bulmaca | **YAPIM / DAĞITIM:** Siis Games | **DİJİTAL İNDİRME:** 20 TL (AppStore)
DAHASI İÇİN: siisgames.com

UBOAT

Amirali batırmak için biraz daha bekleyeceğiz

NOYAN AKATLI

Oyun dünyasında yakın dönemde bir ülke dikkatimi çekiyor, kaliteli yapımlar ve sağlıklı, nispeten oyuncu dostu dağıtım konularında: Polonya. Herkesin bildiği, severek oynadığı RYO serisi *The Witcher* dışında, beğenilen macera, FPS, simülasyon türü oyunlarda da Polonyalı yapımcıların imzasını görüyoruz son zamanlarda. Dağıtımcı PlayWay de Polonya'dan ve özellikle simülasyon türünde başarılı bir oyun kataloğuna sahip.

Polonya aynı zamanda insanlık tarihinin halen hâfızalarımızda olan büyük trajedilerinden 2. Dünya Savaşı'nın da başladığı ülke, Nazi Almanya'sının işgali sonucu. Polonyalı yapımcı-dağıtımcı ikilisinin ürünü olan *Uboat*'un eğitim bölümü savaşın ilk günü başlıyor. *Silent Hunter* serisinde olduğu gibi bir Alman denizaltısını kontrol ediyoruz.



Yörünge görünümü, deniz suyu güzel görünüyor.

Bazen çalışma, bazen istirahat

Faster Than Light'la da benzerlikler var; lider, telsizci, makinist gibi sınıflara ayrılan dört-beş elemanı, sık sık görünüm değiştirerek kontrol ediyor, mikro yönetim uyguluyoruz bol bol; telsizi tara, torpido bölmelerinde cephane doldur, dürbünle çevreyi gözle, hatta ara sıra ranzada uyukla gibi. Subaylarımızın dinlenmeleri önemli, enerjileri düşünce performansları da düşüyor. Yetenek ağacı biraz sığ ama ileride geliştirileceğini düşünüyorum. Birinci şahıs görünümü ve bölme görünümleri var. Bu arada bu terimleri dilimize ben çevirmedim, halihazırda Türkçeye çevrilmiş durumda tüm altyazılar, menü, arabirim, oyun içi mesajlar vd. Açıkçası teknik sorunlar biraz fazla olduğundan ve erken erişimin henüz erken aşamalarında olduğumuzdan, Türkçe çeviriye özellikle baktım, gayet iyi durumda. Gelen bir yamayla İngilizce seslendirme de eklendi, Almanca bilmeyenler için iyi bir artı oldu.

Eğer yükleme ekranını ikna edemezseniz

İlk açılışta karşımıza çıkan yükleme ekranıysa denizaltımızın zırhı gibi *Uboat*'un yumuşak karnı olarak göze ve kronometrelere çarpıyor, dergimizin Data bölümünde "Üst-Orta" diye tanımlanan bir donanıma sahibim, açılış ve kayıtlı oyun yükleme süreleri iki dakikayı buluyor yaklaşık. Ara başlığı da yükleme ekranında beklerken, yazılmış kısa oyun içi önerilerden esinlenerek uydurdum, "düşman gemisini batmaya ikna edemezseniz..." diye başlayan esprili bir cümle vardı. Optimizasyon da Mayıs ayının üçüncü haftası itibariyle pek iyi durumda değil, yüksek ayarlarda 30-35 fps'ye düşüşlere tanık oldum sık sık. Teknik hatalar, bug'lar da şu an için oyundan keyif almayı engelleyecek nitelikte. "Maalesef" eklemedim cümlenin sonuna, çünkü tahmin ve ümit ediyorum ki iki-üç ay içinde gelecek yamalarla hataların çoğu giderilecektir. Görev tamamlanabilecek aşamaya gelmeli en azından denizaltımızın oynanabilirliği.

Mikro yönetim ağırlıklı, 2. Dünya Savaşı'nda bir denizaltıyı yönettiğimiz, grafik, ses ve radyolar aracılığıyla sunulan müzikleri umut vaat eden bu hafif simülasyonu istek listenize ekleyebilirsiniz rahatlıkla, birkaç ay içinde çok daha derine dalabilir duruma gelecektir *Uboat*.



Eğitimin açılışını bu subay arkadaşla konuşarak yapıyoruz.



+

- **Hafif müzikler**
- **Sık gelen güncellemeler**
- **Türkçe çeviri mevcut**

−

- **Teknik olarak henüz iyi durumda değil**
- **Ayrıntı seviyesi beklentinin altında**

Son Karar

Teknik eksikleri giderilirse, oynanışı ve atmosferiyle umut vaat eden bir denizaltı simülasyonu.

TÜR: Simülasyon | **YAPIM:** Deep Water Studio | **DAĞITIM:** PlayWay | **DİJİTAL İNDİRME:** 50 TL (Steam) | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-140-uboat





Yeni bir düşmanla karşılaşınca önce hareketlerini inceleyin. Hepsinin belirgin saldırı animasyonları ve hareket düzenleri var.

HADES

A.G.A.B

ALİ SEZGİN

Yunan tanrıları dünyayı paylaşmaya karar verdiklerinde suları Poseidon, yeri Zeus kapar. Yeraltıysa Hades'e kalmıştır ki o da bunun çok da iyi bir anlaşma olmadığını az çok biliyordur diye düşünüyorum. Düşünsenize; internet olmayan, günün getirdiklerinden uzak yeraltı mağarasında, öldükleri için ağlayan ruhlar arasında vakit geçirmeniz gerekiyor. Bu yüzden Hades'in oğlu Zagreus'u ve onun buradan kaçmak için verdiği bitmeyen mücadeleyi az çok anlayabiliyorum. Sonuçta yukarıda, bilgisayar oyunları, internet ve çeşitli güzellikler varken kim ölüler arasında takılmak ister ki? Adını aynı isimli tanrıdan alan *Hades*, Zagreus'un bu macerasını konu alıyor. Yapımcılar eğlenceli bir kaçış öyküsü olmasa bile, ölüp ölüp yeraltında dirilmek üzerine kurulu oldukça hoş tonlu bir tragedya ortaya çıkarmış.

Eğer ölülere hükmeden tanrının oğluysanız, hayatınızda korkmanız gereken fazla bir şey olmasa gerek. Çünkü en kötü ihtimalde ölseniz bile babanızın ayakları dibinde bitiveriyorsunuz. Yeraltından çıkmaya çalışan Zagreus'la işte bu kaderi defalarca yaşıyor olacağız. *Hades* deneme-yanılma ve bolca öğrenme üzerine kurulu bir kesme-biçme oyunu. Oyunda ölmek çok doğal ve yapacağınız her denemeyle de karakterinizi birazcık daha güçlendirecek bonuslar elde ediyorsunuz. Zagreus'la oynarken hem düşmanların saldırı tarzlarını ve zayıflıklarını görecek, hem de çeşitli bonuslarla her oynanışta bir adım ileri atıyor olacaksınız. Şahsen mitoloji temalı oyunlara bayılıyorum ki *Hades* de bunu hafif espritüel bir şekilde muazzam biçimde yansıtıyor. Rutinin getirdiği komedi öyle güzel işlenmiş ki; Zagreus'un az önce bölüm canavarı olarak dövüştüğü bir karakterle babasının koridorunda karşılaşıp karşılıklı laf sokmaları ve benzeri esprili ama hikâyeyi ilerleten diyaloglar için bile oyunu tekrar tekrar oynuyor olacaksınız.

Yeraltı iftarı

Hades'te Zagreus'u nasıl geliştireceğiniz de ciddi önem arz ediyor. Geçilen her dövüşün sonunda Zagreus bir sonraki bonusun ne olacağını rotasına göre belirleyebiliyor. Altın dolu bir odaya geçip ilerdeki harcamaları için para da kazanabiliyor, bir tanrıya ulaşıp yeni özellikler de kazanabiliyor. *Hades*'te sürekli bir gelişme mevcut ve her denemede ya özelliklerinizi ya da silahınızı tanrıların lütuflarıyla geliştiriyor olacaksınız. Örneğin Athena menzilli saldırılara karşı yansıtma veren özellikler sunarken, Poseidon düşmanlarınızı suyun gücüyle itmenizi mümkün kılıyor. Bu şekilde hem belirli saldırıların gücünü arttırabiliyor hem de isteğinize uygun kombinasyonlar yaratabiliyorsunuz. Mesela Athena'nın bonusuyla güvenli biçimde düşmanların arasına girip, Poseidon'la düşmanları duvarlara iterek muazzam hasar verme şansınız oluyor. Oyunda şimdilik toplamda 6 silah ve her birinin tanrılarla yarattığı farklı etkileşimleri var. Dolayısıyla aynı Zagreus dövüş tarzıyla isteseniz de oynamanız mümkün olmayacak.

Hades bitmemiş haliyle bile muhteşem bir oyun, *Transistor* ve *Pyre*'daki bayıldığım diyaloglar, Bastion'ın muazzam dövüş sistemi ve hepsinden önemlisi muazzam Supergiant Games espri anlayışı burada da olduğu gibi duruyor. Normalde bitmemiş oyunları tavsiye etmem ancak iyi bir roguelike arıyorsanız bence hiç düşünmeden alın gitsin. Bu noktadan sonra bu oyunun kötü olmasının fazla mümkünatı yok.

+

- Oynanışı değiştiren silahlar
- İlginç karakterler ve diyaloglar
- Sağlam stratejik aksiyon

−

- Özellikle başları çok zor
- Bölüm canavarı dövüşleri çok uzun sürüyor

Son Karar

O kadar eğlenceli ki yeraltından çıkmak istemeyeceksiniz.

Eğer erken erişimde böyle güzelse, çıktığında da pişman etmeyecektir...

TÜR: Roguelike | **YAPIM / DAĞITIM:** Supergiant Games | **DİJİTAL İNDİRME:** 32 TL (Epic Store)
DAHASI İÇİN: hades.gamepedia.com

YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

DAHA GEÇEN AY BU SATIRLARDA BU YILKİ STRATEJİ ZENGİNLİĞİNDEN BAHSETMİŞTİK AMA FELL SEAL VE DRUIDSTONE GİBİ İKİ ŞAHANE TAKTİK/RYO ÇOĞUMUZ İÇİN SÜRPRİZ OLDU. DAHA GELECEKLER DE VAR, RESMEN ALTIN YILLARINDAN BİRİNİ YAŞIYOR TÜR.

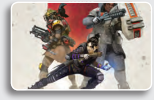
ÇOK OYUNCULU

Yeni



MORDHAU
PC

Çok oyunculu çok oyun var ama yakın dövüşe odaklanan nedense az çıkıyor. Chivalry, For Honor ve War of the Roses gibi oyunların öne çıktığı türün bütün oyuncularını bir araya toplamayı başardı ve sadece günler içinde yüz binlerce oyuncuya ulaştı Mordhau. Popülerliğini kolay kolay da yitireceğe benzemiyor.



Apex Legends
PC, PS4, X-One
Birkaç haftada on milyonlarca oyuncu kazanan Apex Legends şimdiden yılın oyun fenomeni oldu bile.



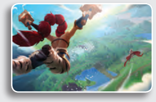
Tom Clancy's The Division 2
PC, PS4, X-One
Yarım yamalak çıkan looter shooter'ların arasında yıldız gibi parladı.



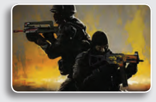
Insurgency Sandstorm
PC
Takım çalışmasının başarı getirdiği, taktikselliği ve aksiyonu yüksek bir FPS arıyorsanız aradığınız bulduğunuz.



Call of Duty: Black Ops 4
PC, PS4, X-One
Bu yıl CoD tek kişilik senaryosuz çıkış yapsa da çoklu oyuncusu bu kadar iyi olunca laf söyleyesimiz gelmiyor.



Battlerite Royale
PC
Bir MOBA'yı alıp battle royale yapınca sonuç hiç de fena olmuyormuş.



Counter-Strike: Global Offensive
PC
Battle royale moduna kavuştu ve ücretsiz oynanabilir hale geldi. Yine de ücretsiz oynamayın ama. Malum, hileciler...

RYO (Rol Yapma Oyunu)

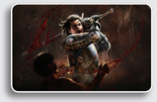


KINGDOM HEARTS III
PS4, X-ONE

Oyunculuk hayatınızda Kingdom Hearts serisinin özel bir yeri yoksa veya KH3'e yalnızca Disney dünyaları nedeniyle ilgi duyuyorsanız sizi yalnızca "iyi" bir oyun karşılayacak. Öte yandan hikâyenin sonlanmasını yıllardır yana yakıla bekleyenlerdenseniz özellikle oyunun sonlarında tırnaklarınızı yiyeceksiniz.



Outward
PC
Biraz boyundan büyük işlere kalkışmanın kurbanı olsa da çok iyi yaptığı şeyler de var.



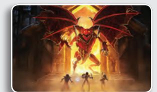
Path of Exile
PC, PS4, X-One
Diablo'vari oyun severlerin aşkı Path of Exile artık konsollarda da oynanabilir durumda.



Atom RPG
PC
Sıkı bir Fallout oyunu için illa Obsidian'ı beklemeyin siz de canım. Bağımsız yapımcılar âlâsını yapıyor.



SteamWorld Quest
PC, Switch
Sevilen seri SteamWorld RYO ve kart oyunu türlerini güzel bir şekilde birleştirerek geldi bu kez.



Book of Demons
PC
Üzerine kart oyunu sosu dökülmüş, bol geyikli bir Diablo klonu. Türün güzel örneklerinden.

Klasik



Vampire: The Masquerade - Bloodlines
PC
Bloodlines 2 için dişleri bilemeye başlamadan önce ilk oyunu tekrar oynamak şart.

AKSİYON



DAYS GONE
PS4

Biraz hayal kırıklığına uğratmadı değil ama o biraz da PS4'e özel oyunların şaheser çıkmasına alıştığımız için. Yoksa hikâyesi de, açık dünyası da, kendini diğer zombi oyunlarından farklılaştıran yanları da hiç yabana atılır gibi değil. Sürü halinde gelen zombilere karşı ter dökmek özellikle adrenalin pompası bir tecrübe.



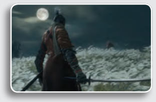
Devil May Cry 5
PC, PS4, X-One
Sonuna kadar teknik, sonuna kadar adrenalin dolu. DMC'yi niye bu kadar sevdiğimizi tekrar hatırlattı.



Touhou: Luna Nights
PC
Ünlü shoot'em up serisi Touhou bu kez metroidvania türünün en başarılı örneklerinden biriyle çıktı karşımıza.



Resident Evil 2
PC, PS4, X-One
"Mihenk taşıdır ama eskidir" diyorsanız Licker'lar aklınızı başınızdan almak için bekler.



Sekiro: Shadows Die Twice
PC, PS4, X-One
Souls'ların ve Bloodborne'un yapımcısından tanıdık ama bir o kadar da farklı, ve yine aşırı zor bir tecrübe daha.



Yoshi's Crafted World
Switch
Nintendo'nun arada çıkardığı efsane olmayan ama yine de kaliteli olan platform oyunları vardır ya, onlardan.

Yeni



Katana Zero
PC, Switch
Çok sıkı aksiyon, çok sıkı hikâye. İnsan daha ne ister? İşte belki biraz daha uzun olmasını...

Game of Thrones'un sonu niye öyle oldu yav? --İzleyecekseniz cevapları okumayın aman!--

1. *Çok hızlı yükselip toparlamaya fırsat kalmadan fena çakıldılar. Ayrıca hayran teorilerini çürüteceğiz diye olmadık yollara saptılar. - EREN E.*
2. *Yapımcıların çok iyi bir Star Wars film anlaşması yüzünden diziyi erken bitirdiği dedikodusu var. - ALİ*
3. *Her şey dizinin kitapları geçmesiyle başladı. Sonra senaristler dizlerine bir ok yedi. - M. İHSAN*
4. *10'ar bölümlük 2 sezon daha olsa mis gibi kapanırdı hikâyedeki boşluklar. - ESER*
5. *Senaristler muhtemelen hayatlarında hiç dayak yememiş, ondandır. - ONUR*

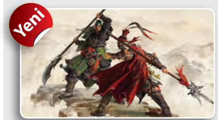
Evcilleştirebiliyor olsan hangi fantastik yaratığı alıp beslemek isterdin?

1. *Kesinlikle Beholder. Ne güzel fıldır fıldır gözleri var, öyle evcil hayvanın olsa gözün asla arkada kalmaz. - ESER*
2. *Beraber teleport olabileceğimiz herhangi bir pokémon olur. İşe gidişte ve dönüşte yolda zaman kaybetmek istemiyorum artık. - EMRE S.*
3. *Tabii ki kırmızı bir ejderha. Kırmızı Ferrari'm olamıyor madem.- M. İHSAN*
4. *YUMURTA POKÉMON! YUMURTA POKÉMON!!! (Yazar burada Togepi'den bahsediyor.) - GÜLHİS*
5. *Kesinlikle Rancor. Çünkü "bir korum bir de Rancor" diyebilmek istiyorum. - ALİ*

Aldığına pişman olduğun bir oyun cihazın var mı? On yıl kullandıktan sonra pişman olmak sayılmaz ama!

1. *Zamanında PSP aldığıma çok pişman olmuştum; geceleri Patapon oynamaktan az mı uykusuz kaldım.. Ömrümü yemişti vicdansız. - ESER*
2. *Yok çünkü PC dışında bir şeyim yok para verip aldığım. - ONUR*
3. *Aldıklarımdan değil de alamadıklarımdan yana dertliyim ben daha çok. - İHSAN A.*
4. *Çoğu retro kategorisinde toplam 13 konsolu olan ve hepsiyle aktif olarak oynayan bir adama soruyorsunuz bunu. Ayıptır. - EMRE S.*
5. *Oyun cihazı ve pişmanlık mı? Hahayt! - M. İHSAN*

STRATEJİ



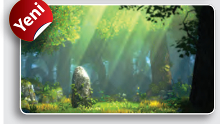
Total War: Three Kingdoms
PC
Çin'i konu alan Three Kingdoms'ın neredeyse her açıdan en gelişmiş Total War olduğuna şüphe yok.



Fell Seal: Arbiter's Mark
PC
Taktik/RYO klasikleri Final Fantasy Tactics ve Tactics Ogre'a bir aşk mektubu niteliğinde, çok tatlı bir yapım.



Anno 1800
PC
Her zaman belli bir kalitenin üstünde seyreden Anno serisinin en derli toplu, en başarılı üyesi olmuş.



Druidstone
PC
Grimrock'ın yapımcılarından, Grimrock kadar mükemmel olmasa da başarılı bir taktik/RYO denemesi.



Tropico 6
PC
Seriyi baştan tanımlamıyor, nokta atışı iyileştirmelerle taze bir his vermeyi hedefliyor, bunu da büyük ölçüde başarıyor.

FPS



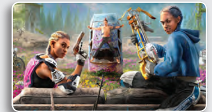
Metro Exodus
PC, PS4, X-One
Yüksek beklentilerimizi bile aştı Exodus. Her açıdan bu kadar etkileyici bir tek kişilik FPS oynamayalı uzun zaman olmuştu...



Rage 2
PC, PS4, X-One
"Açık dünya Doom" gibi düşünün, yine çok acayip gaz ama işte açık dünya olsa o kadar güzel olmazdı ki Doom zaten?



Battlefield V
PC, PS4, X-One
Yeni çıkan battle royale modu Firestorm çok yenilikçi olmasa da oyunu gerçekten bir adım ileri taşımayı başarmış.



Far Cry: New Dawn
PC, PS4, X-One
Çok acayip farklı bir Far Cry beklemiyorsanız, 5'in değişine, renkli kıyamet sonrası haline de okeyseniz neden olmasın?



Star Wars: Jedi Knight II
PC, Xbox, GC
Kyle Katarn'ın macerası gerçekten epikti ve bugün hâlâ hayran bırakan ışın kılıcı mekanikleri sunuyordu.

DÖVÜŞ, YARIŞ, SİM, SPOR



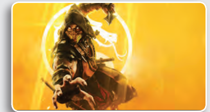
Dirt Rally 2.0
PC, PS4, X-One
Aman dikkat edin de bol eğlenceli bir ralli oyunu ararken Dirt 4 yerine Dirt Rally 2.0 almayın. Bu simülasyon sevenler için.



Dead or Alive 6
PC, PS4, X-One
DoA'yı sırf sevimli sevimli kızlarla yürüyen bir seri sanıyorsanız yanılıyorsunuz. Son derece teknik de bir dövüş oyunu DoA 6. Valla.



Forager
PC
Stardew Valley'e alternatif olmaya çalışan çok oyun çıktı ama en güzeli herhalde bu olsa gerek.



Mortal Kombat 11
PC, PS4, X-One, Switch
Öncekilerden daha teknik ve daha kişiselleştirilebilir bir oynanış, yine müthiş bir hikâye modu ve elbette ki bolca kırılan kalp.

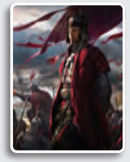


Team Sonic Racing
PC, PS4, X-One, Switch
Bir Mario Kart değil, özellikle pist tasarımları o kalideden bir hayli uzak. Ama güzel de oyun şimdi, MK alternatifi olur.

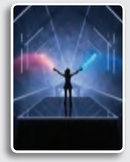
AYIN ALTIN OYUNLARI



A PLAGUE TALE INNOCENCE



TOTAL WAR THREE KINGDOMS



BEAT SABER

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK!

Ne çok büyük ne çok küçük, umut vadeden orta çaplı oyunların patır patır çıktığı bir döneme giriyoruz.

Haziran '19	
Persona Q2: New Cinema Labyrinth	4 Haziran
Warhammer: Chaosbane	4 Haziran
Bloodstained: Ritual of the Night	18 Haziran
Crash Team Racing: Nitro-Fueled	21 Haziran
Judgement	25 Haziran
Samurai Shodown	25 Haziran
The Sinking City	27 Haziran
Super Mario Maker 2	28 Haziran
F1 2019	28 Haziran
Temmuz '19	
Dragon Quest Builders 3	12 Temmuz
Marvel Ultimate Alliance 3	19 Temmuz
AI: The Somnium Files	25 Temmuz
Fire Emblem: Three Houses	26 Temmuz
Wolfenstein: Youngblood	26 Temmuz
Ağustos '19	
Age of Wonders: Planetfall	6 Ağustos
Shenmue III	27 Ağustos
Control	27 Ağustos



SANAL GERÇEKLİK



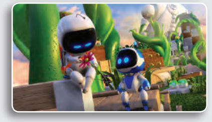
Vacation Simulator
Vive, Rift, WMR
Job Simulator mükemmel bir oyun değil miydi ya? Vacation Simulator da o kadar olmasa da yine güzel.



Beat Saber
Vive, Rift, WMR, PSVR
VR'la alakalı olsun veya olmasın herkesin ilgisini çekmeyi başaran süper eğlenceli oyun Beat Saber tam sürüme çıktı.



Space Junkies
Vive, Rift, WMR, PSVR
Mideniz sağlamsa ve VR'da hızlı bir multiplayer FPS arıyorsanız Ubisoft'un bu denemesine bir göz atmalısınız.



Astro Bot: Rescue Mission
PSVR
VR'ın platform türüne bu kadar yakışacağını bu oyunu görmeden önce tahmin etmemiz mümkün değildi.

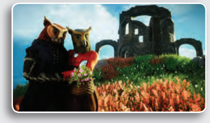


Dark Eclipse
PSVR
"VR'da MOBA mı? 1 değil 3 karakter mi yönetiyoruz? Kaynak toplayıp kule dikme de mi var? Olmaz o!" diyenler yanılır.

MACERA & BULMACA



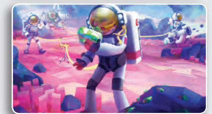
Supraland
PC
Resmen Portal kalitesinde fizik tabanlı bulmacalar ve muazzam bir keşif hissi. Aksiyonu biraz zayıf ama insanın takılası gelmiyor.



Eastshade
PC
Harika bir hikâye, gel beni keşfet diye bağıran bir hikâye ve açık dünya. İnsan bir macera oyunundan daha ne ister?



Trüberbrook
PC, PS4, X-One, Switch
El yapımı görsellerine hayran kalmamak elde değil. Hikâye olarak da güzel sayılır. Oynanışsal kazmalıklarını göz ardı edebilirseniz şans verin.

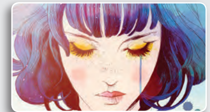


Astroneer
PC
Erken erişimde ünlü olan hayatta kalma oyunlarından Astroneer maalesef tam sürüme iyi bir çıkış yapamadı. Kötü de değil ama.



A Plague Tale: Innocence
PC, PS4, X-One
Vurucu ve duygusal bir tecrübe. Oyunların bir anlatım biçimi olarak ne kadar güçlü olabileceğini gösteren örneklerden biri.

BİR GARİP OYUN



Gris
PC, Switch
"F12 Simülatörü" tanımı yapılır Gris için. Her bir karesi sizi hayran bırakacak, estetik, bambaşka bir yolculuk.



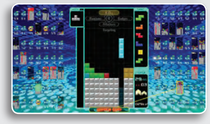
Sync: Party Hard
iOS
"Oha benim vücudum bu şekle de girebiliyormuş?!" diye şaşırmak isterseniz bu süper yaratıcı mobil oyunu kesin deneyin.



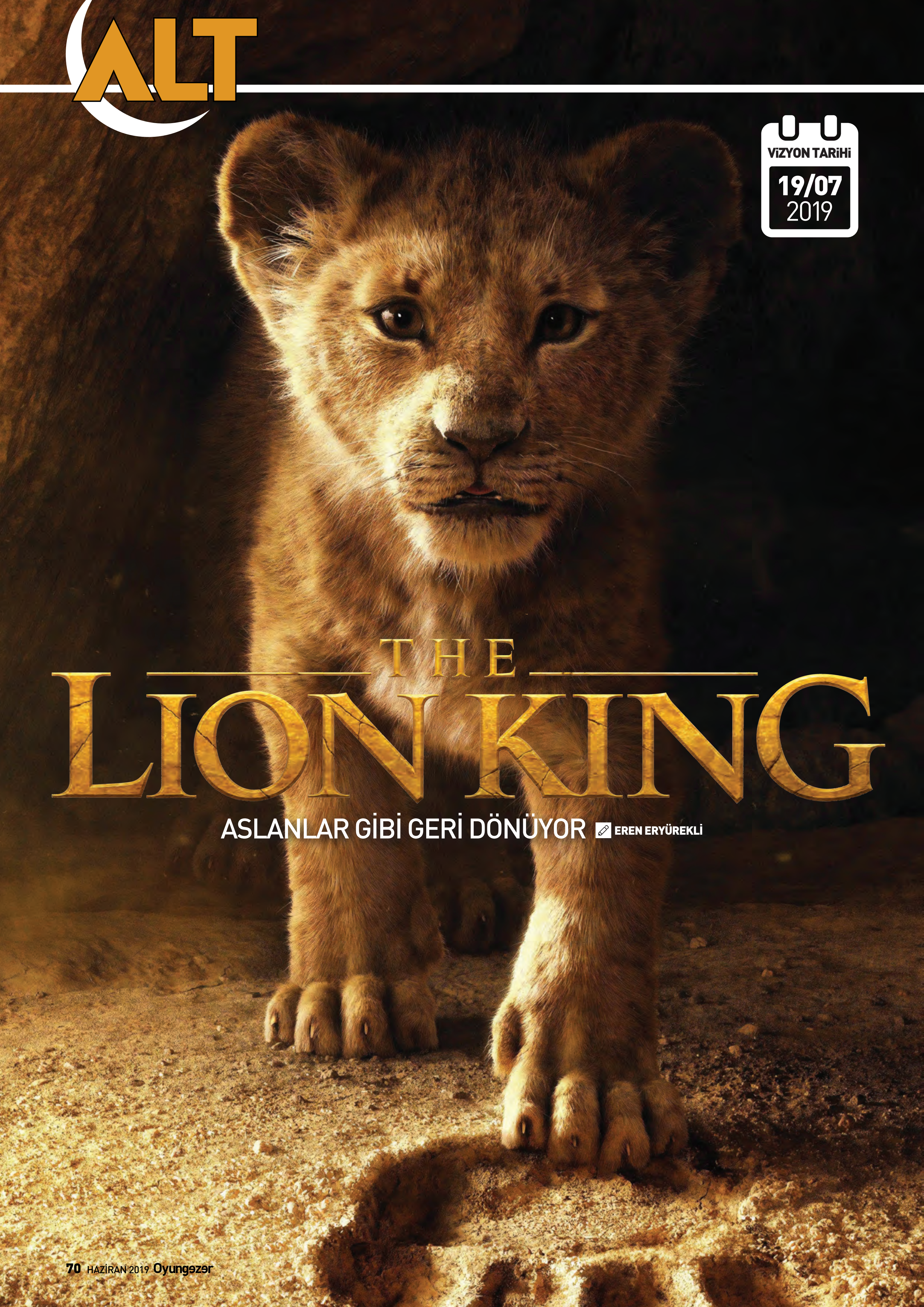
Trials Rising
PC, PS4, X-One, Switch
Motosiklet tepesinde, aşırı gaz efektler eşliğinde, kafa göz yara yara ilerlediğiniz bir platform. Ciddi de zor bu arada.



Tapsonic Bold
PC
Doğru zamanda doğru tuşa basmaktan ibaret bir oyunun ne kadar eğlenceli olabileceğinin kanıtı.



Tetris 99
Switch
"Ya yok artık, bir battle royale'ini yapmadıkları Tetris mi kalmıştı?" diye başına oturduk, kalkamadık...



VİZYON TARİHİ
19/07
2019

THE LION KING

ASLANLAR GİBİ GERİ DÖNÜYOR

EREN ERYÜREKLİ



İyice bellediğimiz üzere Disney'in geri dönüşüm kutusundan uçanla kaçan kurtulamıyor (bkz. Dumbo ve Aladdin). Ha genelde kötü de olmuyor bu uyarlamalar ki Maleficent gibi enteresan denemelere kapı açtığından belli oranda desteklediğimi de söyleyebilirim bu furyayı.

Ammaaaa iş Aslan Kral'ı yeniden yapmaya gelince olayın rengi biraz değişiyor işte. Nostaljiyi filan bir kenara bırakırsak, Disney'in yaptığı en iyi beş animasyonu seçsek birinciliğe oynayabilecek, Korn'un psikopat solistini bile ağlatmayı başarmış, bugün açıp izleseniz halen tazeliğini koruyan bir yapım var elimizde. Örneğin Güzel ve Çirkin cidden güncellenmesi gereken epeyce eskimiş bir film gibi duruyor şu an, hakeza Aladdin de öyle. Ama teknik mükemmelliğin de ötesinde zamansız epik bir öyküye sahip olması ve yaşattığı duygular Aslan Kral'ı ayrı kılıyor. Bu da bizi dönüp dolaşıp şu soruya getiriyor: "Peki bu filmin yapılması gerçekten gerekli mi?". İçimdeki ağlayan ve orijinali dışında Aslan Kral kabul etmeyen çocuğu (ve ait olduğu kuşağın çoğunu) pışpışladığımda en büyük sebebin para olduğu gerçeğini de cebime koyarak eserlerin güncellenmesinin orijinallerini yeni kuşaklarla tanıştırmak adına olumlu etki yaratabileceğini söyleyebilirim. Tabii şimdiye kadar gelen fragmanların benim de en çok eleştirdiğim noktası bazı kısımların birebir orijinal filmden kopyalanması oldu. İkinci göze batan noktaysa neredeyse bir National Geographic belgeseli tadında olan görselliğin aşırı gerçekçi durması. The Jungle Book'ta da imzası olan yönetmen Favreau bu kez çıtayı arşa yükseltecek belli ki. Tamam yükseltsin ama belgesel izliyoruz hissi de olmasın yani. Bu denli gerçekçi hayvanlarla nasıl karakterizasyonlar sunacakları şu an bir muamma ama her halükârda berbat bir iş izlemeyiz.

Eski karakterlerden Mufasa rolündeki James Earl Jones dönerken Scar rolünde Jeremy Irons'ın dönmemesi (ki istekli olduğunu belirtmişti) hüsran yarattı açıkçası. Bu noktada Disney'in "ille de tüm Afrikalı karakterleri siyahi oyuncular canlandırsın" ısrarı etkili olmuş görünüyor. Halbuki rol için önceleri Benedict Cumberbatch düşünülmüş (ki bence müthiş olurdu) ama olmamış. Bu noktada çocukken krallıktan sürülen Simba'nın büyüme öyküsü olan ana konudan pek de sapmadan üzerine ekleyerek ilerleyecek filme birkaç yeni karakter ve şarkı eklenmesi de söz konusu. Olur eklesinler, renk katar.

The Lion King'in yılın gişe canavarlarından olmasına şaşırmayacağız. Eli yüzü düzgün olacaktır, o da kesin. Lakin eski filmin o karanlık ama eğlendirmesini de bilen eşsiz havasını, duygusunu yakalayabilir mi orası meçhul. Kendi adıma iyi bir popcorn eğlenceliğinden fazlasını beklemiyorum ve doğanın döngüsü üzerine olan söylemlerin de epeyce bir azalacağını öngörüyorum. Kral gibi film olur ama kral olamaz.





YÖNETMEN: Jon Favreau **SESLENDİRENLER:** Donald Glover, Seth Rogen, Beyoncé, Chiwetel Ejiofor

ASLAN KRAL'IN İLHAM KAYNAKLARI

1. TEVRAT



Tevrat'ta bahsi geçen Ramses ve Hz. Musa'nın rekabeti burada Scar ve Mufasa üzerinden karşılığını bulurken gerçek kimliğini kabul etmek istemeyen Simba'nın gençliği de Hz. Musa'nın gençliğinden izler taşır. Yine Simba'nın halkını ve yurdunu tiranlardan kurtarma çabası da özünde Musevilerin Vaat Edilmiş Topraklar'a yolculuğunun farklı bir versiyonu gibidir.

2. HAMLET & MACBETH



Bol ihanetli ve entrikalıdır Shakespeare'in bu iki ölümsüz eseri ve ikisinden de bolca sahnenin benzerleri veya olay akışındaki kilit noktalar Aslan Kral'da net olarak görülebilir. Mufasa'nın sahneleri, Simba'nın sürgün yaşamı ve esas entrika Hamlet'le birebir aynıdır neredeyse ve filmin karanlık tonu biraz da bu ikisinden gelmedir.

3. KIMBA THE WHITE LION



Kanayan yaramız Kimba sendromu. Şöyledir ki Osamu Tezuka önderliğinde 60'larda yayınlanan bu animasyon serisi Aslan Kral'ın pek çok karakterinin ve mizanpajlarının devşirildiği yerdir denir. Ama Disney çalışanları da bunu itinayla reddederler. Hatta o kadar kusursuzdur ki bu reddediş, filmin 80'lerde Tokyo'da yaşamış yönetmeni bile Kimba'yı bilmediğini söyleyerek şüphe uyandırır. Tezuka Productions'a neden dava açmadıkları sorulduğundaysa "efendim Disney'in avukatları çok iyi açtığımıza değmez" demişlerdir. Yıllardır tartışılan bu duruma benim yorumumsa ilham alındığı ama çalıntı yapılmadığı yönünde.

MAGNETO

Thanos'tan önce, Magneto haklıydı...

ONUR KAYA

Çizgi romanlarda işlenen temaların bugün hâlâ geçerliliğini koruyabilmesi, tarih boyunca pek çok olayın etkisi ve ilhamına maruz kalmasında, bu ilham ve etkileri kendisine referans vererek tekrara ve belleğe sokabilmesinde yatıyor. Soğuk Savaş sektörün bir anlatılar beşiği olarak olgunlaşmasına ilham verirken, İkinci Dünya Savaşı o olgunlaşmayı okura aktaracak karakterlerin en temel halleriyle doğmasına muazzam bir etkide bulunuyor. İnsanlık tarihinde kendine yer bulan belki de en karanlık olayların, İkinci Dünya Savaşı'nın ve Yahudi Soykırımı'nın, Jack Kirby ve Stan Lee gibi kurban ırktan kreatörlerin elinde sadece Captain America gibi aydınlık figürler doğurmasını beklemeyiz elbette. Savaşın oluşturduğu kültürel nüfuzun aydınlık olduğu gibi karanlık da bir yüzü varken, o karanlık elbette hikâyelere akıyor. Bu nüfuz Marvel Evreni'nde de bir "üstün ırkın" temsilcilerinden işkence görüp bir diğerinin liderliğine soyunan Magneto formunu alıyor. Nefrete nefretle karşılık veren, kendisine yapılan zulümden zulüm doğurarak şiddet döngüsünü anca yarınlarda görebileceğimiz ölçeklerde devam ettiren bir mutant çıkarıyor karşımıza.

X-Men'in 1963 yılında yayınlanan ilk sayısında Cape Citadel isimli üsse saldırırken gördüğümüz Magneto, çizgi roman tarihinin en ikonik kötülerinden bir tanesi. Bunun arkasındaysa ilelebet kötü olması değil, gri kişiliğinin çeperini oluşturan en birincil faktörden biri, tam bir eylem adamı olmaktan taviz vermemesi yatıyor. Barış ve uyumla kafayı bozan Xavier'la aralarındaki dostluk da zaten radikal görüşlerinin beslediği eylemlerine bu kadar kararlı bir şekilde bağlı olması yüzünden bozuluyor; Magneto uzun bir süre işin etiğine kafa yormanın, işi yapmaya, gerçek ilerlemeler kaydetmeye engel olduğunu düşünüyor. Doğuştan gelen, evrimin ona bahşettiği güçlerin gezegenin geleceğiyle ilgili karar anlarında oy hakkını ona ve ırkına tanıdığı görüşünde. Yarının insanları olan mutantların, bugünü bugünden ele geçirmesi gerektiğini savunuyor.

Çocukluğunda Auschwitz Toplama Kampı'nda ailesini kaybetmesiyle yaşadığı travma, manyetizmayı kontrol etmesini sağlayan muazzam boyutlardaki güçlerini kullanmanın bünyesinde bıraktığı fiziksel ve psikolojik etkiler, eylemlerinin ciddiyetini çok üst düzeye çeken bir dengesizlik de bahşediyor kendisine. Tepesinin iyiden iyiye attığı bir hikâyede dünyanın manyetik kutuplarını tersine çevirmeye kalkacak kadar zıvanadan çıkıyor ancak Magneto'nun aşırıya kaçabilen davranışları başka karakterlerde olduğu gibi onun için de zekâsını çok bariz sınırlayan bir faktör değil. Mühendislik, genetik ve bilgisayar ilmi konularında ziyadesiyle üst düzey bir bilgi birikimine sahip olması ve defalarca yenildikten sonra bile dünyanın her yanında saklı üsleri sayesinde gücünü hızla toplayarak geri gelebilen gerçek bir lider olarak, kontrolden çıktığını fark ettiği öyküler de mevcut. Düşmanlarıyla çalışmak uğruna onu motive eden en büyük amaca, ırkının daha iyi yerlere geldiğini görebilme amacına geri dönüyor, yeri geliyor Xavier'ın yöntemlerini deniyor, yeri geliyor kendinden büyük bir lider olup yapamadıklarını yapabileceğine inandığı Cyclops'un emri altına giriyor. Bu kadar katmanlı oluşu da onu unutulmaz bir karakter haline getiriyor.



MUTANTLAR VE SÜPER GÜÇLERİ

Earth X isimli hikâyede, ana evren için de geçerli olup olmadığı doğrulanmayan ancak geçerli kabul edebileceğimiz bir şekilde, çizgi romanlardaki en saçma mevzulardan olan "radyasyon üzerinden güç kazanmak" mefhumunun açıklaması yapılıyor. Bu açıklamaya göre Dünya gezegeni, içinde Marvel Evreni'nin devasa uzay tanrıları olan The Celestials ırkından bir embriyo barındırıyor. Bu embriyonun kaderinde belki milyarlarca yıl sonunda olgunlaşıp gezegenin içinden çıkmak var. Embriyonun olgunlaşma sürecinde korunması için Celestial ırkı gezegen üzerindeki akıllı ırklar üzerinde oynama yapıp mensuplarına eften püften tetiklenecek gizli süper güçler veriyorlar. Mutant ırkının, Inhumans'ın ve süper güç sahibi oldukları halde bu iki ırktan birine mensup olmayan Daredevil, Spider-Man, Hulk, Captain America gibi bireylerin insanüstü becerilerini borçlu oldukları durum bu. Fantastic Four'dan Reed Richards'la Sue Storm'un, kendileri mutant olmadıkları halde güçleri sebebiyle mutant çocuk sahibi olmalarının sebebi de muhtemelen yine bu. Aslında kimse dümdüz radyasyon yiyip güç kazanmıyor yani, radyasyon genetiklerinde halihazırda yapılmış modifikasyonları ortaya çıkararak yeryüzüne antikor görevi görebilmelerini sağlıyor.



İKİZ BABASI MAGNETO

Sinema sektörü çizgi roman sektöründen çok daha fazla para kazandırdığı için, kaynak materyalin hangisinde olduğu fark etmiyor, hacmi büyük olan küçük olanı etkiliyor. Bunun bir örneği de Scarlet Witch'le Quicksilver'ın ırk meselesi. Normalde Magneto'nun çocukları olarak bildiğimiz Quicksilver ve Scarlet Witch, hem Marvel Studios hem de 20th Century Fox tarafından kullanılabildikleri ancak Marvel Studios, Magneto'yu kullanamadığı için Age of Ultron'un çıkışından önce Magneto'nun evladı olmaktan çıktılar. Çizgi romanlarda mutant ırkına mensup olarak bilinirken, muhtemelen Guardians of the Galaxy 3'te göreceğimiz High Evolutionary isimli karakterin denekleri haline getirildiler. Bu bağlamda esasında Magneto'nun evlatları olmadıkları ortaya çıktı falan feşmekan. Ayıp be Marvel.



GAME OF THRONES

TELEVİZYON TARİHİNİN BELKİ DE EN BÜYÜK FENOMENİNE VEDA EDİYORUZ...

Birazdan okuyacağınız sayfalarda "Diziler mi iyi, kitaplar mı?" ya da "GoT çok bozdu" gibi muhabbetlere girmeyeceğiz hiç (belki biraz). Hayır, derdimiz bu değil. Onun yerine **Game of Thrones**'u şöyle bir hatırlayıp popüler kültür içindeki yerini anma maksatlı dosyamız. Ejderhalarınız da hazırsa bol spoiler'lı Westeros turumuza başlayabiliriz demektir.

HAZIRLAYAN EREN ERYÜREKLİ & ÖMER AKDAĞ

NE YOLCULUKTU AMA

Game of Thrones peliküle aktarılan ilk fantastik eser değildi ve kesinlikle de son olmayacaktır. Lakin tüm dünyada insanların yeni bölümlerini yana yakıla beklediği, çıktığı gibi de önemli sahnelerin reaksiyon videolarının internet alemini baştan başa doldurduğu bir fenomenden bahsediyoruz burada.

Öncelikle dizi uyarlandığı kitap serisinin kompleks yapısını, tarihini, karakterlerini ve dünyasını elinden geldiğince aslına sadık şekilde yansıtmaya çalıştı. Bu dünya; karakterlerin siyahla beyazının oldukça kirli olduğu gıpgri bir atmosfere sahipti. Kime güvenilir, kime destek verilir belli olmayan, beklentilerin sürekli tersine çıktığı "iyilerin" ekseriyetle kaybedip, "kötülerin" de pekâlâ günü zayiatsız kurtardığı bir dünyaydı burası. Tıpkı gerçek dünyadaki gibi adalet gücü elinde tutanın bahşettiği kadardı ve talihin amansız rüzgarlarıyla bir o yana bir bu yana savrulan karakterlerin yolculukları hep ilgi çekici olmuştu.

Burada G.R.R. Martin'in öykü anlatıcılığının perspektifinden ve diziye etkisinden bahsetmek lazım biraz. Sosyolojik öykü anlatımına sahiptir GoT (en azından ilk 5 sezon diyelim). Bu, olayların karakterler ekseninde vuku buluyormuş gibi görünüp o mevzunun başrolündeki kişi bir anda ölse bile olay örgüsünün buna göre şekillenip devam etmesi, oyuncuların değişip oyunun hiç bitmemesi gibi daha karmaşık bir öykü anlatım tekniği olarak açıklanabilir. Örneğin biz ilk sezonda Ned Stark'ı tutarken ve tüm olayların sonucunda kral olacağını düşünürken pat diye sezon sonu ölmesine ve ardından onun intikamı için savaşan Robb'un ve aile fertlerinin de ölüp gitmesine rağmen dizi devam etmiş, bambaşka yollara sapmıştı. Bu yapı bir TV dizisinde (veya bu tarz fantastik öykülerde) pek de alışık olmadığımız bir şeydi. Baştan sona bir kahramanın yolculuğunu bize izletmeyen, aksine o dünyanın içinde çeşitli karakterlere odaklanarak ilerleyen ve yeri geldiğinde de onları satranç tahtasının dışına itebilen cesur bir anlatım tarzıydı izlediğimiz. Elbette bir noktadan sonra dizi daha tahmin edilebilir, tribünlere oynayan ve klasik kahraman arketip öykülerine yaslanır hale geldiyse de ilk sezonların o bilinmezliği ve şok etkisi unutulmayacak anları da beraberinde getirmeyi bilmişti.

Dizinin TV tarihinde görülmedik prodüksiyon kalitesi ve sinema filmlerine taş çıkartan atmosferi de çıtayı yükselten başka bir unsurdu. HBO'un iyi ki kaz gelecek yerden tavuğu esirgemeyip bütçeden kısmadığı yapım son sezonlarda bu şatafatın altında ezilir gibi olsa da o muazzam savaş sahnelerinin tüyleri diken diken eden akışı ve kompozisyonu cidden muhteşemdi. Sadece "Battle of Bastards" bölümü pek çok tarihi filmdeki savaş sahnelerine rahmet okuturken "The Bells"teki yıkımın da bir benzerini zor görürüz bence. Tüm bu ilkleri yaşatmanın bedeli son sezonlarda ciddi senaryo sıkıntıları olarak





bize döndü dönmesine de dizinin açtığı yoldan geçit töreni yapacak olan yeni yapımlara (bkz. Peki Şimdi Ne İzleyeceğiz? kutusu) da gayet öğretici olacaktır yapılan hatalar.

İyisi çok iyi, kötüsü de eh işte gideri var minvalinde bir diziydi Game of Thrones ve benzersizdi. Bu yüzden de şöyle bir 10-20 yıl sonra yeniden izlendiğinde kıymetinin artacağına inancım tam. Açtığı yoldan gelecek yeni diziler elbette TV'nin ufkunu genişletecektir ama taşın altına elini sokmasıyla sinemada LOTR üçlemesi ne yaptıysa beyaz camda da GoT aynısını yapmıştır diyebilirim rahatlıkla. **EREN E.**



JON, DANY, ARYA, TYRION... VE HATTA JOFFREY, RAMSAY, CERSEI... İYİNİZLE KÖTÜNÜZLE ASLA UNUTMAYACAĞIZ SİZİ.



Final Sezonu

Game of Thrones belli konularda asla belli bir kalitenin altına düşmedi. Sinematografi, müzik kullanımı, ve tabii oyunculuk gibi kıstasları düşündüğünüzde son sezonun öncekilere nazaran eksiği yok fazlası var. Senaryonun ana hatları itibariyle de her şey iyiydi ki zaten bu ana hatları senaristlere veren bizzat George R. R. Martin'di, araları doldurmak senaristlere kalıyordu ki sezonun çuvalladığı yer orasıydı.

Ejderhanın birinin sürpriz bir saldırıyla ölmesi etkileyici bir sahne olabilirdi ama işte Dany'nin öküz gibi filoyu görememesi, filonun da onlarca kilometre uzaktan nokta atışı hayvanı vurması... Trebüşeleri piyadelerin önüne koymak... Arya'nın binlerce kişinin arasından nasıl sıyrılıp oraya geldiğini göstermeyip sahneyi direkt Deus Ex Machina'lığa bağlamak... Say say bitmez aşırı bariz mantık hataları, yanlışlıklar. Ondan sonra Varys'in mektupları, Jon Snow'un asıl kimliği, Bran'in Winterfell savaşında kuzgunların gözüne girerek şekil yapması gibi hiçbir yere bağlanmayan, bağlanmadığı için de aşırı anlamsızlaşan gelişmeler de cabası. Hepsi bir yana, serinin her yerini kaplamış kaliteli diyalogları mumla aratmasıysa zaten en büyük derdiydi sezonun.

Her şeye rağmen mükemmellikten çok uzak olsa da final bölümünün biraz hakkının yendiğini düşünüyorum. Az buçuk eski günleri hatırlatan güzel diyaloglar vardı. Dany'nin ölüm sahnesi fazla hızlı olduysa da fena kotarılmamıştı. Krallıklar konseyinin ve sondaki bakanlar toplantısının fazla laçka olduğuna dair eleştirilere de katılmamaktayım, zaten iyi anlaşan ve onca şey yaşadıktan sonra yıllardır ilk kez rahatlamış, huzura kavuşmuş karakterlerin arasındaki kimyanın o şekilde hafif olması 6 Krallık'ın geleceğinin umut ve iyi niyetle kurulacağını hissettirmesi açısından doğru seçimdi. Aynı şekilde, bölüme gelen en büyük eleştiri Bran'in kral oluşunaydı ancak naçizane fikrimce o en doğru seçenekti o noktada. Nötr, tarafsız, birini memnun ederken ötekini kızdırmayacak birine ihtiyaç vardı ve eldeki seçeneklerin en iyisi oydu. Evet "insan dışı" biri olabilir ama bunun kendisi de farkındaydı ki bu nedenle sondaki bakanlar toplantısında "dünyevi" meseleleri Tyrion'a bırakıyor olduğu açıkça gösterildi.

Kısacası o kadar gömüldüğü kadar rezil bir sezon olmadığını düşünüyorum final sezonunun ama özellikle senaristler sağ olsun potansiyelinin çok, çok, ama çok altında kaldığı da bir gerçek.
■ ÖMER

TAHT OYUNLARI

Seri boyunca bu pek de konforlu görünmeyen Demir Taht'a birçok karakter oturdu kalktı. Genel olarak akıbetleri pek de iyi olmadı. ■ EREN E.



Aerys

Biz her ne kadar onun hükmüne şahit olmasak Bran'ın görülerinden kendisini tahtta şöyle bir gördük. Ölümü Jaime'nin elinden (hâlâ varken) olmuştu.



Jaime

Kralını öldürdükten sonra müttefiklerinin gelişini tahta oturarak beklemişti.



Robert

Yağmacı gibi gelip tahta çöken Robert'ın hükmü komplo çarklarının sürekli döndüğü bir yere göre uzun bile sürmüştür denilebilir.



Ned

Kral Robert'ın ölümünün ardından çok kısa bir süre de olsa Kral Eli olarak tahta oturmuş, oturduğuna da bin pişman olmuştur. Robert'ın en büyük oğlu Joffrey'in tahta geçmesiyle hem hükümden hem de kellesinden oldu.



Joffrey

Varlığı bile düşman başına olan psikopat bir gençken üstüne kral yapılmıştır sarı çıyan Joffrey. Kimsenin laf geçiremediği velet kısa hükmünde bile epey acı çektirmiştir çevresine.



Tommen

Dizinin en zavallı karakterlerinden saf Tommen. Annesi bir yandan, karısı Margery bir yandan High Sparrow öte yandan çekerek çocuğu etkisi altına almaya çalışmıştır.



Tywin

Tyrion'un yargılanması sırasında Kral Eli sıfatıyla görevini Tommen'den geçici olarak devralmış ve Demir Taht'a oturarak sorumluluğunu yerine getirmiştir.



Cersei

Tüm çocukları öldükten sonra evli de olmadığından taht en sonunda Cersei'ye kaldı, belli bir süre boyunca keyfini de sürdü kendisi.



Bran

Tüm her şey olup bittikten ve Demir Taht yaratıldığı gibi ejderha alevinde yok olduktan sonra geriye kalanlar bir konsey toplayıp kötürüm ve kendinden tahtlı Bran'i kral olarak seçerler. Hükmü uzun ve adil olsun.

KRALLARIN ÇARPIŞMASI

Tahta aday olan fraksiyonlarda kimler vardı, ne zaman ortaya çıktılar, ne zaman ortadan kalktılar...

	1. SEZON	2. SEZON	3. SEZON	4. SEZON	5. SEZON	6. SEZON
Stark	Ned ☠ Robb Catelyn Arya Sansa Bran Benjen Rickon Jon Snow	Robb Talisa Catelyn Arya Sansa Bran Benjen Rickon Jon Snow	Robb ☠ Talisa ☠ Catelyn ☠ Arya Sansa Bran Benjen Rickon Jon Snow	Arya Sansa Bran Benjen Rickon Jon Snow	Arya Sansa Bran Benjen Rickon Jon Snow ☠	Arya Sansa Bran Benjen Rickon ☠ Jon Snow
Lannister	Tywin Cersei Jaime Tyrion Lancel	Tywin Cersei Jaime Tyrion Lancel	Tywin Cersei Jaime Tyrion Lancel	Tywin ☠ Cersei Jaime Tyrion Lancel	Cersei Jaime Tyrion Lancel	Cersei Jaime Tyrion Lancel ☠
Greyjoy	Theon	Theon Balon Yara	Theon Balon Yara	Theon Balon Yara	Theon Balon Yara	Theon Balon ☠ Yara Euron
Baratheon	Robert ☠ Joffrey Tommen Renly Myrcella Gendry	Stannis Joffrey Tommen Renly ☠ Myrcella Gendry	Stannis Joffrey Tommen Myrcella Gendry Shireen	Stannis Joffrey ☠ Tommen Myrcella Gendry Shireen	Stannis ☠ Tommen Myrcella Gendry Shireen ☠	Tommen ☠ Myrcella ☠ Gendry
Tyrell	Loras	Loras Margaery	Loras Margaery Olenna	Loras Margaery Mace Olenna	Loras Margaery Mace Olenna	Loras ☠ Margaery ☠ Mace ☠ Olenna
Martell				Oberyn ☠ Ellaria Sand Obara Sand Nymeria Sand Tyene Sand	Doran Trystane Ellaria Sand Obara Sand Nymeria Sand Tyene Sand	Doran ☠ Trystane ☠ Ellaria Sand Obara Sand Nymeria Sand Tyene Sand
Targaryen	Daenerys Viserys ☠ Aemon	Daenerys Aemon	Daenerys Aemon	Daenerys Aemon	Daenerys Aemon ☠	Daenerys
Ölüler				Night King	Night King	Night King

	7. SEZON	8. SEZON
	Arya Sansa Bran Benjen Jon Snow *(Aegon Targaryen)*	Arya Sansa Bran Jon Snow *(Aegon Targaryen)*
	Cersei Jaime Tyrion	Cersei Jaime Tyrion
	Theon Yara Euron	Theon Yara Euron
	Gendry	Gendry
	Olenna	
	Ellaria Sand Obara Sand Nymeria Sand Tyene Sand	
	Daenerys	Daenerys
	Night King	Night King

KILIÇLARIN SAVAŞI

Seri boyunca izlediğimiz 6 önemi çarpışmayı çok kısaca hatırlayıp gaza gelelim, ilgili bölümleri tekrar izleyelim o halde. ■ÖMER



1 Piçlerin Savaşı

Stark'ların zikzak koşmayı akıl edemeyen küçük oğullarının çarpıcı ölümüyle sert bir giriş yapıyordu savaş ve o kaosun içinde bir şeyler yapmaya çalışan sıradan bir askerin, Jon Snow'un bireysel mücadelesini harika yansıtıyordu. Neyse ki savaşın sonucunda Ramsay'i köpeklere atıyorlardı da içimizin yağları eriyordu.

2 Hardhome Katliamı

Sonsuz sayıdalarmış gibi duran ölülere karşı verilen umutsuz bir mücadele. Umutsuzluk en sonunda Night King'in ölen herkesi kaldırmasıyla daha da perçinleniyordu.

3 Blackwater Kuşatması

Stannis tahtı almak için gemileriyle şehri kuşatmıştı ama Tyrion, çılgınateşi kullanarak tek hamlede onlarca gemiyi silmeyi başarmıştı. Ama Stannis yine de çok güçlüydü, Tywin son anda yetişmeseydi yeni kral olması işten bile değildi.

4 Winterfell Savaşı

Evet fazla karanlıktı ve taktikler geri zekâlıcaydı. Ama bir yanda insanlar ölülerle son güçlerine kadar savaşıyor, bir yanda ejderhalar birbirine dalıyordu. Kaç tane böylesine epik savaş sahnesi var ki izleyebileceğimiz?

5 Altın Yol Savaşı

Highgarden hazinesini başkente taşıyan dev konvoyda o gün o kadar çok et kızardı ki... Ama bu sahnenin tek heyecanı ejderhadır demek de haksızlık, Lannister'larla Dothraki'lerin mücadelesi göz kırpmadan izlenesiydi.

6 Kara Kale Savaşı

Jon Snow ve Wildling'ler her zaman can ciğer değillerdi, bilmem o günleri hatırlar mısınız? Tormund'un kahkahalar ata ata Night's Watch askerlerini kesmesi, kırmızıya bulanan kar unutulmaz.

Ekstralar

Üç savaş daha var aslında sözü edilesi. Dünyanın en saçma sürpriz saldırısıyla başlayan Greyjoy'ların deniz savaşı var mesela, başlangıcı hariç çok iyiydi. İlk sezondaki olmayan savaş var sonra, hani Tyrion'ın kafasına çekiç yiyip bayıldığı ve izleyemediğimiz. Bütçe o zamanlar azmış demek ki. Bir de sondan bir önceki bölümde King's Landing'in alınması var. Savaştan çok tek taraflı katliam sayılır takdir edersiniz ki.



KARGALARIN ZİYAFETİ

Önemli karakterlerin beklenmedik ölümleri başka dizilerde nadiren olur. Game of Thrones'taysa... ■ÖMER

1 Ned Stark

GoT'u daha pek de iyi tanımadığımız zamanlar. Ned iftiraya uğradı ve idamla yargılanıyor ama bakın bakın, çoğunluğun iyiliği için iftirayı kabullendi, kral da durduk yere savaş çıkarmaması gerektiğini bilir... Son ana kadar bile bir şey olup kurtulacağını ummuştuk.

2 Khal Drogo

Daenerys'le zaman içerisinde ince ince yakınlaştılar, sezonlar boyunca dünyayı inletecekler diye düşünmüştük. Hayır, dağ gibi Drogo ufak bir kesikten mikrop kapıp bitkisel hayata girdi, daha fazla acı çekmemesi için Dany tarafından öldürüldü.

3 Red Wedding

Robb'la hamile eşi Talisa'nın evliliği kutlanıyordu, Catelyn de oradaydı. Her şey güzeldi. Sonra kapılar kapandı, ne alakaysa Lannister'lara ait ezgiler çalmaya başladı... Game of Thrones'un belki de en şoke edici anı olarak tarihe geçti bu düğün.

4 Purple Wedding

Joffrey evliliği sırasında öksürmeye başladı, yere yığıldı, rengi değişti, gözlerinden bile kan gelmeye başladı... Böylesine vahşi bir ölümü böylesine zevkle izleyen bizler de bu aldığımız zevk nedeniyle hiç suçluluk hissetmedik.

5 Oberyn Martell

Karizmasıyla, zekâsıyla Oberyn'in dizinin başkarakterlerinden olacağına şüphe yoktu. Kimseye bağlanmamamız gerektiğini kafası karpuz gibi patlayana kadar tam öğrenememişiz nedense, çok koydu.

6 Balor Septi'nin Patlaması

Cersei'nin düşmanı çoktu, devletin içine sızmış tarikat, kral oğlunu manipüle etmeye çalışan bir kadın... Ama bir deli kraliçe kolay yetişmiyor.

7 Tywin Lannister

En zeki, kurnaz, çoğu tanıma göre kötü karakterimizin tuvalette işini görürken okla vurulup hiç de epik olmayan bir şekilde ölmesini kim beklerdi ki?

8 Hodor

Hodor'un sadık dostlarını korurken ölmesi kendisine yakışan bir ölümdü ama bu ölümü başka yerlere öyle güzel bağlamıştı ki seri...

9 Frey'ler

Walder Frey güzelce karnını doyurmuştu... Yediklerinin kendi çocuklarının eti olduğunu bilmeden. Ardından Arya önce onun boğazını keserek yüzünü aldı, sonra da tüm haneyi zehirledi. Ailesinin intikamını sert ve kesin bir şekilde almıştı.



EJDERHALARIN DANSI

Ejderhalar fiilen dâhil olduklarından bu yana diziye inanılmaz bir hava katıp seyir zevkini artırdılar, muhteşem sahnelerin baş aktörü oldular hep. ■ EREN E.

King's Landing Katliamı

Şehir teslim olup çanları çalar. O anda olan olur ve Dany'nin şalter atıp çoluk çocuk demeden yakıp yıkıp ortalığı açık büfeye çevirir. Ömrü hayatımızda görmediğimiz bir yıkımdır bu, Drogon'sa gerçek gücünü göstermiş olur cümle aleme.

Büyücü kebap

Ölümsüzler Evi'nde tutsak edilen Dany zincirli ejderciklerine o sihirli "Dracarys" sözcüğünü ilk kez söyler ve büyücü Pyat Pree'yi yakmalarını sağlar. Bir yıldız doğmaktadır.

Mahzen

Dany'nin kontrolünde tutmakta zorlandığı ejderhalarını zincirleyip mahzene kapattığı sahnede hangimizin içi bir kötü olmadı ki?

Kolay hedef: Gemiler

Ejderhalar takdir edersiniz ki gemi filosu yakmak için birebirler. Gerek köle tacirlerinin gerek Euron'un gemilerini yakarlarken pek zorlanmadılar.

Night King'in tek atması

Duvar'ın ardına giden Westeros All Stars kadromuzun imdadına Daenerys yetişir ve buzla ateşin en şiddetli çarpışması başlamış olur. Bu sırada Night King öyle bir mızrak atar ki buzdan silah Viserion'un boğazını delip geçerek kanlar içinde ölümüne sebep olur. Daha gözyaşlarımız kurumadan bölüm sonunda diriltilip tüplü modele geçmesiyse kahredicidir.

Dany'nin Drogon'a ilk binişi

Daha Dany Essos'ta yönetimi tam sağlayamamışken o ve dostları arenadan Sons of Harpy tarafından kuşatılır. En umutsuz anda Drogon yetişir ve Dany korka korka da olsa ona ilk kez binmeye cüret eder. Sonuçsa sezonlardır beklediğimiz o haşmetli ejderha yıkımı olur.

PEKİ ŞİMDİ NE İZLEYECEĞİZ?



Denizde kum ekranlarda fantastik seri diyebileceğimiz bir döneme giriş yapıyoruz önümüzdeki yıllarda. Kemerlerinizi bağlayın... ■ EREN E.

The Lord of the Rings

Amazon'un 1 milyar doları basıp yaptırmaya başladığı seri şüphesiz ki çok acayip bir şey olacak. İlk gelen haritalardan anlaşıldığı kadarıyla Orta Dünya'nın 2. Çağ'ındaki olayları anlatacak olan yapım kesinlikle ağızları sulandırıyor. Zira o 2. Çağ'da yüzükler mi yapılmadı, koskoca Numenor mu göçmedi, Aragorn mu doğup büyümedi...

His Dark Materials

Daha evvel süper kadrolu bol efektli ama başarısız Golden Compass filmine de konu olan Phillip Pullman'ın kitap serisi HBO'nun yeni fantastik bombası olmaya aday gibi. İnsanların yanlarında hayvan benzeri eşlikçi ruhlarla dolaştığı bu steampunk dünya gizemi bol olay örgüsü ve sıkı politik altyapısıyla öne çıkacak gibi.

Game of Thrones yan serileri

Henüz tam netleşmemiş olsalar da illa ki Buz ve Ateşin Şarkısı evreninde geçen yeni diziler gelecek HBO'dan. Şimdilik 3 seri kesin gibi ve onların bir tanesinin 5000 yıl önceki ilk Uzun Gece'nin gelişini anlatacağı belli. Bir diğer seri efsanevi Targaryen iç savaşına odaklanıp Valeria'yı anlatacakken 3. serinin de Dany'nin dedesinin dönemini anlatıp mevzuyu belki Robert'ın isyanına kadar getireceği şeklinde rivayetler var. 2020 ise ilk dizinin geleceği tarih.

The Witcher

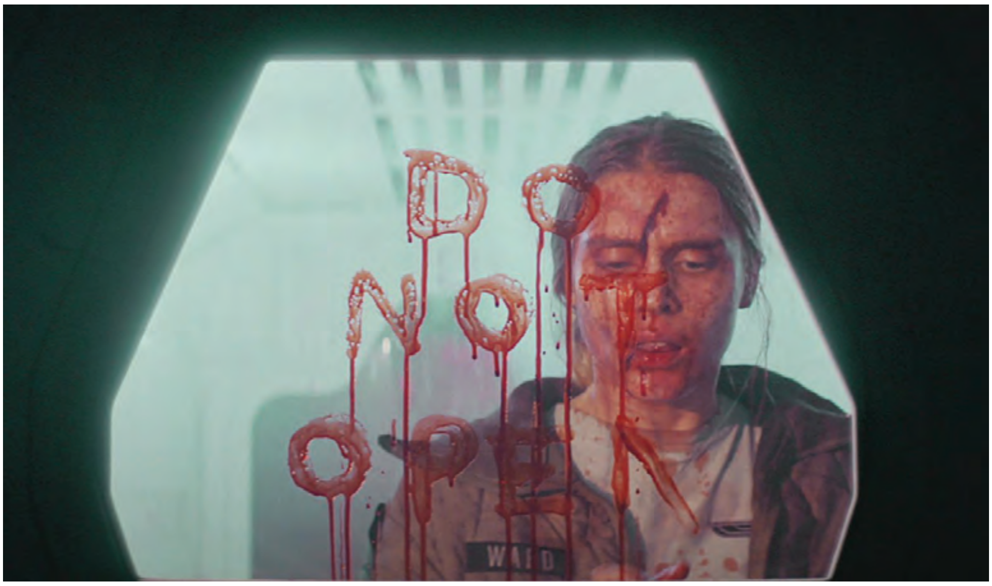
Hemen bu yılın sonunda gelmesi muhtemel ve biz oyunseverlerin daha bir merakla beklediği Witcher dizisi Netflix'ten geliyor ve sevgili Witcher'ımız Geralt'ın maceralarını işleyecek. Her ne kadar Henry Cavill'e gözümüz daha tam alışamasa da yapımın büyük bir özenle hazırlandığını biliyoruz.

The Wheel of Time

Robert Jordan'ın her biri tuğla kadar olan Zaman Çarkı kitapları da Amazon ve Sony ortaklığında hazırlanıyor. Çıkışı 2020'yi bulacak olan yapımın derin bir öyküye ve özenle yazılmış karakterlere sahip olduğu bir gerçek. Umudumuz dizinin buna sadık kalması yönünde.

Ve Diğerleri

Geliyorlar efendim durduramıyoruz. Kral Katili güncesi mi istersiniz, Terry Pratchett'ın muhteşem Diskdünya evreninden uyarlanan satirik komedi Guards mı istersiniz, her çeşit zevke uygun fantastik dizi dolduracak ekranlarımızı. Hemen Mayıs sonunda Neil Gaiman ve Terry Pratchett'ın acayip kıyamet kurgusu Good Omens geliyor mesela. Lovecraft antoloji dizisi, Stephen King'in Kara Kule'si ve C.S. Lewis'in Narnia Günlükleri de yolda. The Dark Crystal: Age of Resistance'ı da unutmayalım. Önümüzdeki yıllarda beynimiz dönecek belli ki fantastik diyarların tuhaf isimlerinden ve görsel azametlerinden. Şahsen itirazım yok.



EREN ERYÜREKLİ

YARATICILAR: James DeJulio, Lesley Worton, Caleb Light–Wills **OYUNCULAR:** Gaia Weiss, Amber Gaston, Lorraine Hawkes, Jolene Andersen, Agnes Albright, Taylor Lyons, James Paxton Kanal: IGN
IMDb NOTU: Alone (5.8), Harvest (6.5), Specimen (6.5) , Ore (6.6), Containment (6.1), Night Shift (5.1)

ALIEN: 40TH ANNIVERSARY SHORTS

Gel hemencecik bir sarılıvereyim

Bir Facehugger'ın yumurtadan çıkışıyla başlayıp yetişkin bir Xenomorph'a giden döngü aynı zamanda Alien külliyatının içine düştüğü kısırdöngüyü de ifade ediyor bana kalırsa. 40 yıl olmuş halen aynı izlekte öyküler izliyoruz çünkü Covenant veya Prometheus gibi yaratıcılarının evreni genişletme çalışmalarına genelde burun kıvırıyoruz. Ha Covenant'ı ben sevsem de has bir Alien filmi değildir, hatta mitolojiyi genişleteceğim diye serinin mihenk taşlarını ve gizemini de üstünkörü senaryo hamleleriyle alaşağı etmekten çekinmez. Ama yine de ilginç bir denemedir.

E hal böyle olunca da Fox çağırmış genç sinemacıları "arkadaşlar alın size para, alın size set, alın Alien kostümü, şöyle eskilere bi' saygı duruşlu şeyler çekin, hadi göreyim sizi" demiş resmen. Zira 40. yıl için çekilen 6 film de ilk iki Alien filminin bir taraflarına monte etseniz sırıtmayacak şekilde çekilmişler. Bir film hariç (berbat Night Shift) oyunculuklar, efektler, setler ve görüntü yönetimi gayet başarılı. Özellikle Alone için bulunan "evcil Facehugger" fikri cidden seriye güzel bir artı olmuş. Her filmin baş kahramanının bir kadın oluşuysa tabii ki Ellen Ripley'e bir saygı duruşu niteliğinde.

Alien için yapılmış toplamda 3 iyi film ve 2 de iyi oyun var ve bugün bile aralarında en orijinal duranı ilginçtir ki Aliens filmi. Orada askerler ve Xenomorph'lar arasındaki mücadele, maden kolonileri, Alien Queen gibi eklemelerin üstüne nedense sonradan pek dişe dokunur bir şey konamadı (Prometheus hariç). Kısalar da bu kuralı bozmuyor ve "çalışıyorsa bozma" mantığını benimseyerek bize tam olarak beklediğimiz, alıştığımız gerilimleri sunuyorlar. Ore madenlerde çalışanların hayatından bir kesit sunarak biraz daha farklı bir hava solutsa da (tabii maden havası solumak da ayrı bir darlanış) Harvest, Containment, Alone ve Specimen hep uzayda kapalı alan korkusu üzerine oynayan filmler olmuş. Ha başka neye oynayacaktı o da ayrı konu. Sonuçta Alien serisi başından beri bilim kurgu soslu perili ev filmleriydi ve genelde benzer dinamikler üzerinden benzer konular işlenmişti. Yani Ridley Scott ne kadar olayı galaktik sulara taşımaya, sınırları olabildiğince geliştirmeye çalışırsa çalışsın Alien'ın en iyi anları hep o dar koridorlarda, yanıp sönen yetersiz ışıklarda, kötücül androidlerde, tavandan akan salyalarda ve göğsü kanlı bir şekilde yarıp çıkan Chestburster'ların insanı değersizleştirip bir koza muamelesi çeken o melun doğumundadır. Xenomorph'un saklı ikinci çenesinin kafatası çatlatan gücündedir.

Filmleri yapan genç sinemacılar bu mirası ve özü iyi kavrayıp yeterli efektlerle ve gayet iyi oyunculuklarla eldeki kısaları yaratmışlar belli ki. Fazla orijinal bir şeyler beklemeden keyfinize bakarak seyredebilirsiniz zira ileride buralar değerlenir. Hatta yakında bir Alien prenses görürsek de şaşırmayınız, Disney'e elini veren kolunu kaptırıyor bu sıralar çünkü.

SIRADA NE VAR?

Biliyorsunuz Alien: Covenant'ın ticari ve eleştirmenler nezdindeki başarısızlığı seriyi biraz duraklatmıştı. Lakin Disney'in Fox'u satın alımının ardından sular biraz daha berraklaştı ve Disney kesin olarak yeni Alien film ve dizileri üzerinde çalıştığını doğruladı. Artık Hulu'ya da komple sahip olan Disney'in ilk Alien serisini burası üzerinden yürüteceği ve projenin başında Ridley Scott'ın bulunacağı onaylandı. Seri ilk filmde Nostromo'ya yardım çağrısı yapan terk edilmiş ay LV-426'nın öyküsünü anlatacak. Sevdiğimiz oyun Alien: Isolation'ın grafiklerinin geliştirilmiş haliyle yapılan serisi de yayınlanmaya başlayacak. Serinin oldukça kanlı olacağı söyleniyor. Öte yandan James Cameron da yeniden Alien sularına dönüş yapacak gibi. Zira kendisi Neil Blomkamp'ın bir türlü gerçekleşmeyen Alien projesine yardım eli uzatmış ve görüşmeler devam ediyormuş. Beni de en çok bu proje heyecanlandırdı zaten. Son olarak yılan hikâyesine dönen Alien: Covenant'ın devam filminin de geleceği kesin gibi, yönetmen yine Ridley Scott olacak. Umarım öyküyü güzel şekilde toparlar bu filmde. Kısacası bir 40 yıl daha Alien'ın kanlı evrenine maruz kalacağız gibi, gelecek parlak. Ya da karanlık, artık hangi açıdan bakmayı seçerseniz...



EDİTÖRÜN NOTU: Bildiğimiz Alien numaralarına yeni şeyler eklemeyen filmler. Disney mamulü Alien'lar gelene kadar atıştırınız. ★★★☆☆

YARATICILAR: Brian Fuller, Michael Green **OYUNCULAR:** Ian McShane, Emily Browning, Ricky Whittle, Crispin Glover **KANAL:** Starz **IMDb NOTU:** 8,0



2. SEZON

AMERICAN GODS

İlk sezonundaki özgünlüğü ve prodüksiyon kalitesiyle çoğumuz büyüleyen American Gods'ın ikinci sezonu izleyici önüne gelmeden baş yapımcısı Brian Fuller'ı kaybetmişti. Bu kadar büyük kreatif ekip değişiklikleri genelde hayra alamet olmaz, bunun üzerine bir de ikinci sezonun gelmesi 2 sene alınca elbette yeni bölümlerine temkinli yaklaştığımız bir yapım olacaktı. Nitekim dizinin kalitesi hakikaten bu sezon bir düşüş yaşıyor; başlangıç sezonunda olaylar yeni başlamış ve yavaş yavaş ölçek büyütür konumdayken, ikinci sezonun temposu pek fazla iniş çıkış sergilemiyor, sabit kalıyor. Yolculuk hikâyesi olarak başlayan dizi o şekilde devam ediyor, olayların akışı kitaba kıyasla değişiyor, araya bolca ekstra materyal koyuluyor ve American Gods ilk sezonda yaptığı karakter tanıtımlarının üzerinde daha da fazlasını ekleyerek sezonu geçirmeye çalışıyor. Bunların bazıları güzel, Donar the Great gibi bazı bölümler cidden diğerlerinin yanında parlıyor ama ana senaryonun ilerleyişi başarılı olmayınca bunlar konuyu güçlendirmek yerine dağıtan hikâyecikler haline geliyor. Üzerine bir de sezon finali anlaşılması güç, dizinin kendi mantığından kopuk bir hissiyat verdiğinden sezon geneli amaçlı yolculuğun amaçsız bir parçası gibi oluyor. ■ **ONUR**

EDİTÖRÜN NOTU: Mitolojik figürlerin American Gods dünyasında ne hallere düştüklerini görmek yeteri kadar ilgi çekiciyse bakın, fazlasını beklemeyin. ★★★☆☆

YARATICI: Roberto Aguirre-Sacasa **OYUNCULAR:** Kiernan Shipka, Gavin Leatherwood, Lucy Davis, Miranda Otto, Robert Coyle **KANAL:** Netflix **IMDb NOTU:** 7,7



2. SEZON

CHILLING ADVENTURES OF SABRINA

İlk sezonun sonunda zorlu bir eşiği atlatan genç cadı Sabrina yeni bölümlerde artık güçlerine daha hâkim ve sözlerinde de daha keskin bir karakter olarak karşımıza çıkıyor. Bu keskinlik onun normal dostlarıyla olan muhabbetini azaltırken büyü okulundaki kankalarıyla da arasını daha bir sıkı fıkı hale getiriyor. Hani ben de olsam normal liseyi komple boşlayıp büyü okuluna giderdim zaten. Kim ne derse desin iyi bir gençlik dizisi CAOS ve düşük sayılabilecek bütçesine rağmen oyuncuların fevkalade tutan kimyaları ve akıcı yazımıyla keyifle izleniyor. Arada fazla SJW muhabbeti kasması ve göstere göstere liberal takılması zaman zaman tadınızı kaçırsa da hem evreni genişleten hem de olayları daha karanlık sulara çeken yeni sezonu ben epey sevdim. Özellikle hikâyeye dâhil edilen yeni karakterler ve rolü genişletilen eskiler seyir zevkini gayet arttırmış.

Daha yoğunlaşan mitolojik göndermeler, acayip acayip ritüeller ve ilk sezonun hafif şen şakrak havasını geride bırakan daha ürkütücü atmosfer sezonun artılarından. Finaliyle de bir sonraki sezona epey ilginç bir kapı aralayan dizi, fazla melodrama kaçmadan ve dozajında verilen fantastik yönüyle gayet sıkı şekilde ilerlemeye devam ediyor. ■ **EREN E.**

EDİTÖRÜN NOTU: Olayların geçtiği dünyayı genişletirken karakterlerini de sürekli yeni yollara sokan dizi bu sezonda vites arttırmış biraz ama halen tam gaz değil. ★★★★☆



YÖNETMEN: Christopher Keyser **OYUNCULAR:** Kathryn Newton, Jacques Collimon, Toby Wallace **Kanal:** Netflix **IMDb NOTU:** 6.6

The Society

Bu yapım için şöyle bir tanım yapabiliriz rahatlıkla: Bilimkurgu soslu, kıyamet sonrası temalı, romantik gençlik dizisi. Lise öğrencileri dışında herkesin, tüm yetişkin, yaşlı ve çocukların ortadan gizemli şekilde kaybolmuş olduğu West Ham kasabasında, günümüzde geçiyor The Society. Neredeyse tamamen lise çağındaki ergen ve genç yetişkinlerden oluşuyor dizi karakterleri.

İlk bölümün ortalarında, kasabayı saran kokunun kökeni, otobüsle ormanlık araziye zorunlu göç sonrası ebeveyn ve minik kardeşlerin nereye kayboldukları gibi, lise öğrencilerinin bol bol "neden" ve "nasıl" sorularına odaklanacaklarını tahmin etmiştim, yanılmışım. Bu tür gizemli atmosferde geçen ve neredeyse bir sınıfı dolduracak kadar ana karakter barındıran dizilerde sıkça rastladığımız geçmişe dönüşler (flashback) de bulunmuyor. Romantik sahnelerse her bölümde var ve sürelerinin uzun tutulması arada hızlanır gibi olan tempoyu gereksiz yere düşürüyor.

Gizemli olayların nasıl gerçekleştiği ve kurtuluşun olup olmayacağıysa ikinci sezona saklanmış. Sorulara cevap arayan öykü ön plana çıkarsa, daha heyecanlı ve anlamlı bölümler de izleyebiliriz. ■ **NOYAN**

EDİTÖRÜN NOTU: Romantik sahneleri hızlı geçilirse, heyecan ve merak uyandırma konusunda yetersiz olsa da, sıkılmadan izlenebilir bir gençlik dizisi. ★★★☆☆

BARIŞ AKPOLAT

RAMMSTEIN

RAMMSTEIN

25 yıllık kaşıntı

YENİ ALBÜM



1994'te kurulan Rammstein kariyeri boyunca bir kez bile tökezlemeden yoluna devam ediyor. 10 yıl aradan sonra yayınladıkları albümleri Rammstein'da en ilkel insani duygulardan Modern Almanya'nın açgözlülüğüne kadar pek çok konu en rahatsız edici şekilde işleniyor. Kısacası 25 yıllık kaşıntı devam ediyor.

Klasik rock ve metal dinleyenlere göre yeni sayılan grupların bile en az 25 yıllık olduğu yılları yaşıyoruz artık. Rammstein kurulduğundan bu yana 25, ben onları ilk dinleyip beynimden vurulmuşa döndüğüm günden bu yanaysa 22 yıl geçmiş. Duygusallığı bir kenara bırakmazsam aynada göz çevremde kaz ayakları çıkmış mı diye kontrol etmeye gideceğim. O yüzden Rammstein'a dönüyorum.

30 yıldır müzik tarihinde Rammstein kadar damarıma basan, sinir uçlarımla oynayan, eşsiz ve kabul edelim ki kötü işi olmayan bir grup daha çıkmadı karşıma. Fütursuzca tabu parçalayan Berlinli ekibin şimdiye kadar yaptığı cinslikleri yazmaya kalksam yazı çok uzar. O yüzden son yayınladıkları, kendi isimlerini taşıyan albüme odaklanıyorum.

10 yıldır albüm yapmayan endüstriyel metal devi geçen ay gündeme bomba gibi bir single'la düşmüştü. Deutschland modern Almanya'nın tarihindeki her dönemi film gibi bir kliple ortaya döktü. Klipte Almanya'nın Nazi dönemi de işlenince çıngar çıktı fakat karşınızda Rammstein var, istediğinizi söyleyin umursamazlar, derileri kösele artık. Depeche Mode'un Stripped şarkısına yaptıkları cover'ın klibine de Nazi Almanyası'nın Propaganda Bakanı Josef Goebbels'in çektiği Olympia filmini uyarlamış ve inanılmaz tepki çekmişlerdi, "Nazi değiliz" deyip işin içinden çıkmışlardı. Kısacası Rammstein'a ilk kez Nazi denmiyor ama grubun Almanya'ya karşı tutumu gayet açıkken Nazi olduklarını düşünmek büyük talihsizlik olacaktır. Sözün özü Almanya'da Alman bir müzik grubu Nazizm simgeli klip çekiyor. Kimse kusura bakmasın, bunu sadece Rammstein yapabilir.

Deutschland'ı geçince karşımıza albümdeki ikinci klip Radio geliyor. İnsanı hızla yakalayan bir parça olsa da bence zayıf bir single ama Deutschland sonrası ne verseniz kesmez bu bünyeyi. Sex albümün tartışmalı sözlere sahip şarkılarından biri. Depeche Mode - Personal Jesus-vari parçanın sözlerinden bahsetmem mümkün değil. Anlatmaya çalıştıkları şeylerin 'keyword'lerini versem sıkıntı çıkar. Sonra odaya aniden bir ebeveyn dalar, bilgisayarı kapatayım derken ekranı filan yumruklamanız gerekir. Başımıza iş açmayalım akşam akşam.

Gelelim Auslander'e. "Euro-Trash bir pop şarkısı yapalım ama metal olsun" diyorsanız formül burada. Şarkıyı her dinlediğimde 1980'lerin Polonya'sındaki diskotekler gözümde canlanıyor. Bu cümlemden o dönem Polonya'da diskotekten çıkmadığımı düşünebilirsiniz ama hayır, kendilerini YouTube'dan takip ediyorum.

Puppe albümdeki en sakat şarkı. Bu şarkının da sözlerini yazamayacağım ama rahatsızlık seviyesini Eli Roth filmleriyle karşılaştırabiliriz. Bence albümdeki en sıkı şarkı bu. Till Lindemann'ın performansı inanılmaz teatral. Adeta veremli bir Frank Sinatra...

Tattoo bildiğiniz eski tip bir Rammstein şarkısı. Konserde çalsınlar duvarlara kafa atalım, öyle. Zeig Dich de albümün benim açımdan gözde şarkılarından biri. Kamyon gibi çift gitar yürüyüşü ve müthiş bir nakarat...

Toparlayacak olursam karşımızda artık 25 yıllık ve pek çok sevdiğimiz grup gibi kariyerinin bir yerinde tökezleyip dandik dandik işler yapmamış bir grup var. Adamlar gerçekten emin adımlarla, kimseye boyun eğmeden, eleştirileri umursamadan takır takır istedikleri gibi konuşup takılıyorlar.

Son olarak Rammstein'in bana anımsattığı fikir şu: Her şeye alınan, üzülen, kırılan garip bir nesil büyüyor. Yere çantası düşse kaldırımdan özür dileyecek bu ilginç nesil yüzünden Rammstein gibi tartışmalı işler yapan gruplar bundan sonra piyasada zor yer bulur. PR departmanları artık daha çok şeyi törpülemek zorunda. Kırılgan 'millenial' nesil yüzünden The Simpsons'daki Hint asıllı ABD'li mahalle bakkalımız Apu'dan olduk en son. Rammstein size gelmez.

EDİTÖRÜN NOTU: Vallahi helal olsun. ★★★★★

Ofiste Çalanlar

1. **NEW EQUATIONS** Clinic
2. **ISSUES** Julia Michaels
3. **GOD ONLY KNOWS** Oratorio
4. **BIRD SET FREE** Sia
5. **LATE NIGHT FEELINGS** Mark Ronson, Lykke Li



THE CRANBERRIES
IN THE END

In the End, Dolores O'Riordian'ın ani ölümünden önce kaydedilen 11 yepyeni şarkıdan oluşan, The Cranberries'in veda albümü. Hem dinleyicilere hem de Dolores'e veda... Haliyle grubun hayranları için duygu yükü son derece ağır bir albüm. Dolores'ten canlı olarak dinleyemeyeceğimiz her bir şarkı, birer hüzün bulutu adeta. Grubun eski albümlerinin muhteşemliği yok elbette ama, Dolores'in özgün sesi ve grubun klasik tarzıyla, 50 metre öteden The Cranberries albümü olduğu anlaşılıyor. Zaten albümün iyi olup olmadığından ziyade veda albümü oluşuna odaklanıyorsunuz ister istemez. "Dolores 'wake me when it's over' demeseymiş keşke" diyorsunuz, ya da Londra'da bir otel odasında öleceğini biliyormuş gibi "in a hotel in London" dediğinde ürperiyorsunuz. Grubun eski klasiklerini aratmayan kapanış şarkısı In the End'se, aniden bitişiyle adeta Dolores'in dinleyicilerine vedası niteliğinde olmuş, vurup geçiyor.

In the End, grubun azılı bir hayranıysanız iyi ya da kötü demeden, gözünüzde bir damla yaşla bağrınıza basacağınız, klasik The Cranberries kalitesinden ödün vermeyen bir albüm. Grupla pek içli dışlı değilseniz de, Dolores'in huzur verici sesi ve yumuşak gitar tınıları, dinlenirken ya da çalışırken arka planda güzel gidecektir. ■ **İPEK**

EDİTÖRÜN NOTU: The Cranberries'in 30 yıllık yolculuğunun son durağı. Dolores hayatta değilken bile mutlu ediyor. ★★★★☆

MORRISSEY SAHNEYE AŞIRI SAĞCILARIN YAKA İĞNESİYLE DE ÇIKTIĞINA GÖRE, "LET ME KISS YOU" DEYİP VEDALAŞIYORUZ...



AMON AMARTH
BERSERKER

Tamam, Amon Amarth acayip derecede şahsına münhasır bir grup, bir şarkıyı 10 kilometre öteden duyup da "Amon lan bu" diyebiliyorsunuz. Ancak kendi tarzına sahip olmakla, kendini tekrar etmeye başlamak arasında ince bir çizgi var ve Berserker albümüyle Amon Amarth o çizgiyi bayağı bir geçmiş durumda.

Bunu sadece müzikal anlamda söylemiyorum, Berserker şarkı sözü bakımından da Viking ekmeğini yemek için iyice basitleşmiş maalesef. Abiler, "Vikingler! Kalkandan duvar örün! Hattı koruyun! Ölene kadar savaşın!" nasıl basit bir şarkı sözüdür? Bu kadar mı baydınız artık, bu mu sizden çıkan yaratıcılık? Nerede o cayır cayır İskandinav mitolojisini anlatan dev şarkılar? Tamam tarz marz ama Valkyria'da resmen Embrace of the Endless Ocean'la aynı melodiyi kullanmak da, ne bileyim?

Berserker belki Amon Amarth'ı son albümlerle tanımış yeni dinleyicilere hoş gelebilir ama bana hitap etmekten çok uzak. ■ **ESER**

EDİTÖRÜN NOTU: Biraz klasik olacak belki ama, "gerçek Amon Amarth bu deyil". ★★☆☆☆



MYRATH
SHEHILI

Size beş gün boyunca, günde üçer kez Shehili dinlemenin yan etkilerinden bahsetmek istiyorum. Sabah uyanıyorsunuz ve kafanızın içinde Lili Twil'in çaldığını duyuyorsunuz, hem de giriş kısmı, Arapça sözleri, melodisiyle falan birlikte. Çok rahatsız edici, çünkü tekrar uyumaya çalışmak nafile, beyninizden uzaklaştıramıyorsunuz. Başka bir şeyler düşüneyim diye zorlayınca bu sefer de Monster in my Closet giriyor devreye. Bir türlü silkelenip kurtulamıyorsunuz, son bir çaba ve kendinizi bu sefer de Darkness Arise mırıldanırken buluyorsunuz. Uyku hak getire.

Yeminle abartmıyorum. Amcalara, teyzelere metal dinleten Tunuslu metal grubu Myrath yine öyle bir albüm yapmış ki dinlemediğim zamanlarda bile kafamın içinde. Belki Legacy albümünün bir birim altında kalıyor ama ikinci dinlemeden başlayarak içinize işlemeye başlıyor ve bir daha çıkmıyor. Yaylılar ve gitarların dans ettiği şarkılar, Zaher Zorgati'nin enfes vokalleri, Arap makamları derken dinleyiciyi sarıp sarmalayan bir albüm var ortada. Valla ben Myrath'ı acayip seviyorum, çizgilerini bozmamalarına da ayrı seviniyorum. Bir de kafamdaki seslerden kurtulabilsem dört dörtlük olacak. ■ **ESER**

EDİTÖRÜN NOTU: O anda dinliyor olmasanız da uzun süre beraberinizde taşıyacağınız derecede akılda kalıcı bir albüm. ★★★★★

CAPTAIN MARVEL

- **YÖNETMENLER:** Anna Boden, Ryan Fleck
- **OYUNCULAR:** Brie Larson, Samuel L. Jackson, Jude Law
- **IMDb NOTU:** 7,1



Vizyon tarihi sebebiyle biraz "Çabuk! Endgame gelmeden!!" havasıyla çıkan, bizim de hikâyeye dâhil kalmak amacıyla acilen izlediğimiz ama bu arada aklımızda hep Endgame olduğu için biraz üstünkörü geçtiğimiz bir MCU filmi oldu Captain Marvel. Bu kötü bir film olduğu anlamına gelmiyor tabii. Carol Denvers'ın nasıl Kree tarafından Vers'e dönüştürüldüğünü, Kree ve Skrull'lar arasındaki savaşı ve Carol'un Nick Fury yardımıyla silinen anılarını keşfedip Captain Marvel'a dönüşümünü konu alıyor bu filmimiz.

Evet, belki ağır 90'lar nostaljisi bazılarınızı baydı ama Carol ve Maria'nın arkadaşlığı olsun, iki gözü de sağlam bir Fury olsun, No Doubt çalan dövüş sahneleri olsun; benim gayet keyifle seyrettiğim bir filmdi Captain Marvel. MCU'nun ağır toplarından değil belki ama üstümüzden Endgame heyecanını attığımıza göre bir kere daha NIN tişörtlerimizi üstümüze geçirebiliriz bence. ■ **GÜLHİS**

EDİTÖRÜN NOTU: "I have nothing to prove to you." ★★★☆☆

HOW TO TRAIN YOUR DRAGON: THE HIDDEN WORLD

- **YÖNETMEN:** Dean DeBlois
- **SESLENDİRENLER:** Jay Baruchel, America Ferrera, F. Murray Abraham
- **IMDb NOTU:** 7,6

Hazır her tarafımız ejderhalar ve vedalarla dolmuşken eski dost Hiccup ve Toothless'a da hoşça kal deme vakti gelmiş bile. Serinin 3. filmi büyüme, olgunlaşma, eskiyi geride bırakma ve yaşamda yeni bir yol çizme üzerine kurulu, iki filmin getirdiği duygusal yükü layığıyla taşıyıp genele yayan bir tona sahip ve gayet de eğlenceli.

Görsel olarak kat edilen mesafe inanılmaz olsa da (Roger Deakins farkı) senaryo anlamında biraz itekleye itekleye ilerleyen film ana ikilimizin karşısına pek de önemsemediğimiz bir düşman çıkartıyor. Bu heyecansız mevzuların dışında asıl ilgi çeken kısımsa Toothless'ın gönül yaylarını fena halde gevşetip onu yeni hayatına "kanatlandıran" dişi Nightfury olmuş. Onun sayesinde gerçek kimliğini bulan Toothless'ın yokluğunda Hiccup da kendi başına neler yapabildiğini keşfedip kimliğini bulma yolunda ilerliyor. Ve yıllardır takip ettiğimiz ikilinin öyküsü acı-tatlı diyebileceğim bir sonla noktalanırken biz de artık büyüdüğümüzü fark edip efkarlanıyoruz ekran karşısında. Aklımızda güzel dostluklar ve maceralar kalarak... ■ **EREN E.**



EDİTÖRÜN NOTU: Ağır aksa da sonlara doğru kahramanlarımıza hak ettikleri saygıyı göstererek noktalanmış. ★★★☆☆

- **YÖNETMEN:** Mike Mitchell
- **SESLENDİRENLER:** Chris Pratt, Elizabeth Banks, Will Arnett, Tiffany Haddish
- **IMDb NOTU:** 6,8



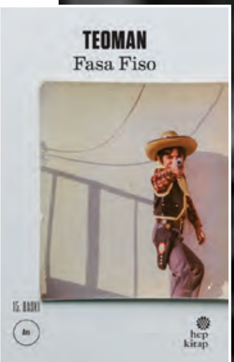
THE LEGO MOVIE 2: THE SECOND PART

Bundan 5 sene önceki The Lego Movie benim için yılın sürprizi olmuş ve en sevdiğim 10 film arasına girmeyi başarmıştı. Mizah duygusu ve karakter zenginliğinin yanı sıra devlet-polis-halk ilişkisi gibi oldukça ciddi konularda alt metinler de içeren, her sahnesi titizlikle işlenmiş bir filmdi.

İlk filmin temeli baba-oğul ilişkisine dayanıyordu (ki benim zayıf noktalarımdan biridir), ikinci filmse kardeşlik temalı olmuş. Orijinal filmin finalinde Lego dünyasına gelen yamuk-yumuk Duplo'larla birlikte Bricksburg'taki bütün düzen bozuluyor ki bu da gerçek dünyada beraber oynamayı başaramayan abi ve kız kardeşinin öyküsüne paralel gidiyor zaten. Yaklaşan kıyameti durdurmak işi de gene saftirik Emmet'a kalıyor. Chris Pratt'in diğer filmlerindeki rollerini tek vücutta toplayan galaksinin koruyucusu, arkeolog, kovboy ve raptor eğitmeni Rex Dangervest karakteri de efsane olmuş.

Lakin ilk filmi bir nerd festivaline çeviren o karakter ve farklı Lego dünyaları zenginliği bu filmde yok ne yazık ki. Batman ve psikopat Unikitty gibi yan karakterler de filmin büyük kısmını aynı mekânda geçiriyorlar mesela. Fakat tıpkı ilk filmdeki gibi de oldukça anlamlı bir final yaratmayı başarmışlar. Sonuç olarak da tıpkı Ralph Breaks the Internet gibi kendi başına başarılı ama ilk filmin gölgesinden kurtulamayan bir iş çıkmış ortaya. ■ **EMRE S.**

EDİTÖRÜN NOTU: İlkini aşmasını beklemek hayalcilik olurdu zaten, buna da şükür. ★★★☆☆





SESLİ KİTAP





TEOMAN

FASA FİSO

Anı kitapları genelde ilgimi çekmese de işin içinde Teoman olması benim için yeterli deyip bastım play tuşuna ve dinlemeye koyuldum Fasa Fiso'yu. Mevzuyu çocukluğundan alan müzisyen babasız büyümenin zorluklarını, kızlarla olan (veya olamayan) muhabbetlerini, müzik tutkusunun başlangıcını ve sonrasında yaşadığı tüm zorlukları samimi üslubuyla anlatırken siz de sanki bir otobiyografi dinliyor gibi değil de Teoman'la bir cafede oturmuş sakin sakin muhabbet ediyor gibi hissediyorsunuz. Başkası okusa bu denli içe işlemeyebilirdi belki ama Teoman'ın o kıtır kıtır sesinden dinlemek müthiş bir keyif. Özellikle genç müzisyen adaylarının ve yaratıcı işlerle uğraşanların muhakkak dinlemelerini (veya okumalarını) öneriyorum bu kitabı. Kendi adıma yaratıcılık gerektiren işlerin dikenli yollarından payını almış biri olarak Teoman'ın her kelimesinin doğru olduğuna inancım tam. Yaşlanırken girdiği karamsar ruh hallerini tasvir edişi ve bunlarla yüzleşmesi de ayrıca içime dokundu. Kitabı ben Storytel'den dinledim siz de 14 günlük ücretsiz deneme sürümünden dinleyebilirsiniz, sararsa zaten bu işin müptelası olup çıkacaksınız. ■ **EREN E.**

EDİTÖRÜN NOTU: Sesli kitap dünyasına girmek için harika bir başlangıç yeri. Müzisyen olarak yaşamanın neler getirip götürdüğüne dair de çok ilgi çekici bir otobiyografi. ★★★★☆

J. FINK & J. CRANNOR

NIGHT VALE'E HOŞ GELDİNİZ

Bir podcast'in kitap uyarlamasından söz edeceğim bu ay. Kitaba uyarlayanlar da podcast'i hazırlayan; Joseph Fink ve Jeffrey Crannor. Bazı doğaüstü olayların görüldüğü Night Vale, çölde, gözlerden uzak bir kasaba. Diğer kasabalardan bir farkı yokmuş gibi görünse de, asırlardır on yedi yaşında olan bir rehinci dükkânı sahibi, değişik canlıların, eşyaların şeklini alabilen genç ve migrenden şikâyetçi annesi gibi sıra dışı karakterlere ev sahipliği yapan, gece gündüz açık lokantası, atari salonu ve bazı bölümlerde uçukluk düzeylerini zorlayan haberler veren radyo sunucusunun masalsı ve kasvetli atmosferine katkıda bulunduğu, dikkat çekici bir mekân. Taba rengi giysili adamın bıraktığı not, şekil değiştiren gencin ortadan kaybolması, gizli polis istilası gibi yan öyküler merak uyandıran polisiye bir tat katıyor kitaba. Aralara serpiştirilmiş minik sürpriz yumurtalar, felsefi espriler de gülümsetmeyi başarıyor. Kasaba sakinlerinin aralarında planlayıp bir türlü gerçekleştiremedikleri seyahatlere de göndermede bulunarak, insana ait en önemli erdemlerden biri olan hayal gücünün kıyılarında, renkli bir yolculuğa çıkmak istiyorsanız okuyun derim, akıcı bir dile sahip bu özgün uzun öyküyü. ■ **NOYAN**



EDİTÖRÜN NOTU: Rahat okunan, farklı karakterler barındıran, uçuk yan öyküleriyle dikkat çeken bir kurgu kasabada geçen renkli olaylar dizisi. ★★★★☆

MEHMET BERK YALTIRIK

ISTRANCALI ABDÜLHARİS PAŞA

Osmanlı döneminde geçen öcülü, cinli ve gulyabanili öyküleriyle tanıdığımız, günümüzün modern meddahlarından Mehmet Berk Yaltırık ikinci romanı Istrancalı Abdülharis Paşa'yla karşımızda. Her zaman olduğu gibi tarihi kurgu ve fantastik öğeleri bir arada kullanan yazar, bizleri bu kez iki farklı zaman dilimine konuk ediyor. Bunlardan ilki 1600'lü yıllardan başlayıp Cumhuriyet dönemine dek uzanıyor. İkincisiyse yakın geçmişte, 2003 yılında geçiyor. Bir ailenin ve bir ismin peşine düşen bir araştırmacı kendisini eşkıyaların, haramilerin, haydutların ve komitacıların arasında buluveriyor. Bu da yetmezmiş gibi işin içine insan şeklini alıp geceleri dolaşan canavarlar ve doğaüstü mahlukatlar da karışıyor. Tarihi kurgu ve fantastik korku türlerini sevenler kaçırmasın.
■ **M. İHSAN**

OLIVER BOWDEN

ASSASSIN'S CREED: KARA SANCAK

Oliver Bowden'ın kaleme aldığı Assassin's Creed romanları serisinde sıra Black Flag'ten ilham alınarak yazılan Kara Sancak'ta. Kitap tıpkı serinin dördüncü oyununda olduğu gibi acar korsanımız Edward Kenway'in başından geçenleri konu alıyor. Zengin ve ünlü olma hayaliyle denizlere yelken açan Edward hiç beklemediği bir anda kendisini yüzlerce yıllık iki kadim tarikatın, Suikastçılar ile Tapınak Şövalyelerinin arasındaki savaşın ortasında buluveriyor.

Bu ayrıca Epsilon Yayınları'nın bizlerle buluşturduğu yedinci Assassin's Creed romanı. Daha önce Altair, Ezio ve Connor gibi karakterlerin maceralarını okuma fırsatı bulmuştuk. Şimdilik geriye sadece Unity ve Origins romanları kaldı. Beklemedeyiz.
■ **M. İHSAN**



ÖMER AKDAĞ

DEMON SLAYER: KIMETSU NO YAIBA

Bölümlerinin nasıl geçtiğini anlamadığınız aksiyon resitallerinden

Başkarakterimiz Tanjirou eski Japonya'da ailesiyle mutlu mesut yaşarken bir gün iblisler evini basıp Tanjirou'nun bütün ailesini öldürür. Bir tek kız kardeşi Nezuko sağ kalmıştır ama o da iblise dönüşmüştür. Yine de Nezuko bir şekilde kendine hâkim olmayı başarır ve konuşma yeteneğini vs. kaybetse de az çok insanlığını korumayı sürdürür. Sonrasında Tanjirou kardeşini eski haline nasıl getirebileceğini öğrenmek için iblis avcısı olmaya karar verir, kendine bir hoca bulup eğitim alır, ardından bir sınava girer, sınavdan sonra diğer yeni iblis avcılarıyla tanışır...

Evet gördüğünüz gibi aranızdan herhangi birini seçsem ve "5 dakikan var, bana shounen senaryosu yaz" desem ortaya çıkacak bir senaryosu var serinin. Aldığı yorumlar gayet iyi ama, bunun da sebebi işlenişin gayet başarılı olması ve aşmış prodüksiyon kalitesi. ufotable yapıyor zaten, her yaptıkları seri genel olarak kötü bile olsa prodüksiyon olarak aşmış oluyor.

Tanjirou'nun keskin bir koku alma duyusu, sonradan kazandığı nefes kontrolü, düşmanının zayıf yerini görüp çok ani hamle yapabilme



gibi yetenekleri var ve bunlar seyir zevkini maksimum verecek şekillerde görselleştirilmiş. Keza kılıç kullanırken de öyle, animasyonların üst düzey olmasının yanı sıra görsel efektler de serinin mistik havasını güzel yansıtıyor.

Nezuko da izlemesi keyifli bir karakter. Belki konuşamıyor edemiyor, milleti ısırmasın diye ağzına da boru gibi bir şey tıkmışlar ama yarı insan yarı iblis olmasının yarattığı dağınıklığı güzel vermiş seri. Abisi nasıl her hareketini kontrol etme gayretindeki disiplinli bir iblis avcısı olmaya çalışıyorsa Nezuko da tam tersi, bir berserker gibi ona destek atıyor zaman zaman. Zaten Nezuko'nun ön plana çıktığı sahneleri Tanjirou'nunkilerden daha bile çok seviyorum diyebilirim.

Şu an seri açılma aşamasında, her şeyin tam rayına oturması için daha bir sürü karakterle tanışmamız, hikâyenin daha farklı yerlere gitmesi gerek ama Kimetsu no Yaiba bu haliyle bile gayet güzel, adrenalini bol, kanı daha bol bir aksiyon serisi (ki vahşet seviyesi bazen ciddi yükselebiliyor). Prodüksiyon bu denli büyük olunca bazı klişelikleri görmezden rahatlıkla gelebiliyorsunuz.





YENİ ANİMELER

■ Oradan buradan birkaç isim önce: Pet, Val x Love, Yubisaki kara no Honki no Netsujou, Grisaia: Phantom Trigger'a devam serisi, The Magnificent Kotobuki'ye devam serisi, The Quintessential Quintuplets (2. sezon), Non Non Biyoru (3. sezon), Yamishibai (7. sezon).

■ **Code Geass**'ın gelecek olan filmi Re;surrection, 10 yıllık bir planın ilk adımıymış. Bol bol Code Geass göreceğiz yani.

■ **Mamori Oshii** (Ghost in the Shell) 2020'de yeni bir anime serisi yapacakmış. Detaylar sonra.

■ Garip bir kararla **Legend of Galactic Heroes: Die Neue These**'nin devamının film üçlemesi olacağı duyurulmuştu. Filmler bu yılın Eylül, Ekim ve Kasım aylarında gösterime girecek.

■ Suudi Arabistan - Japonya ortak yapımı anime film projesi vardı, yavaştan ortaya çıkmaya başladı. İsmi **The Journey**. Gösterime 2020'de girecekmiş. Yönetmeni Detective Conan filmlerinden, senaristi Pokémon filmlerinden.

■ Ünlü mangalardan **Blade of the Immortal**'a yeni anime geliyor. Formatı belli değil ama önceki animenin aksine bu kez tüm hikâye anlatılacakmış.

MACROSS ANKETİ

"Mega" diye nitelenen ama maalesef kaç kişinin katıldığı söylenmeyen Macross anketinin sonuçlarına göre en sevilen beş anime sırasıyla şu şekilde: Frontier, Do You Remember Love?, 7, Sayonara no Tsubasa ve ilk Macross. Orijinal serinin beşincilikte kalması şaşırttı ama Delta altıncı sırada ya bana yeter, nihahah.

En sevilen karakter Frontier'dan Sheryl Nome, en sevilen mecha Plus'tan YF-19, en sevilen şarkı da Do You Remember Love? seçildi ayrıca. Sonuçların tamamı için: ***tinyurl.com/ogz-140-macross***



KISA KISA

■ Bandai şimdiye kadar toplam 500 milyon **Gunpla** satıldığı açıkladı, kutularını yan yana dizerseniz dünyanın çevresini 4 kere dönebiliyormuş :) Gunpla'lar ilk kez 1980'de üretilmeye başlandı ve şu an 2 bin farklı model var. Ha bu arada 2020 olimpiyatlarında uzaya Gunpla gönderilecekmiş. Uzaylılar neye uğradığını şaşırsın biraz.

■ **Gundam**'ın yaratıcısı Tomino Yoshiyuki, Spider-Verse için "çok garip bir anime" dedi (iyi anlamda) ve sektördeki gençlere "aşmanız gereken şey bu" dedi.

■ Waititi'nin yönettiği **Akira** live-action filminin gösterim tarihi belli oldu: 21 Mayıs 2021.

İngiliz parlamentosunda LGBT haklarıyla ilgili yaşanan uzun bir tartışma sırasında İskoç parlamento üyesi **Zombie Land Saga**'daki trans karakter Lily'nin görselini sallayarak bir başkasına ağır küfretti. Darısı başımıza :)

■ Aşırı büyük hayranı olduğum **Orange Road**, Crunchyroll'a eklendi. İzleyiverin ya, inanılmaz tatlıdır.

■ Vergi kaçakçılığıyla başı dertte olan **ufotable** stüdyosunun başkanı spesifik bir neden göstermeden istifa etti. Ünlü oldu biraz, adamın cosplay'ini yapanlar falan var :) Ama lütfen ufotable'ın varlığı tehlikeye girmesin...

■ Bir sürü geri dönen manga haberi var. **Gintama**'nın mangası bitmişti aslında ama sonradan "birazcık daha" devam etmesine karar verilmişti. Geçtiğimiz ay bir bölüm çıktı. **Akagi**'nin 20 yıl sonrasında geçen yeni bir manga serisi başlıyor: Yami-Mahjong Fighter Mamiya. Mangaka aynı. **Death Note** için de tek bölümlük bir manga çıkacak.

■ 1 buçuk yıl önce mangakasının sağlığı nedeniyle araya giren **Welcome to the Ballroom** mangası yakında devam edecek. **GTO: Paradise Lost**'un da kaldığı yerden devam etmesi planlanıyormuş.

■ **Sekiro**'dan yan bir hikâye anlatan bir manga serisi başladı. Adı Sekiro Side-Story: Hanbei the Undying.

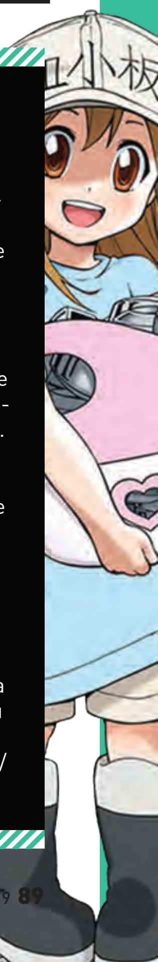
■ **Cells at Work**'ün insanda kan verme isteğini yok eden pıhtıları hakkında da yeni bir manga serisi başladı.

■ Japonya'daki haftalık haber dergisi **Newsweek Japan** dünyada en çok saygı duyulan Japonlar listesi hazırladı. Listede Eiichiro Oda, Gosho Aoyama, Masako Nozawa gibi isimlerin yanında Kizuna Ai de yer aldı :)

■ Japon **stream** pazarı 2018'de %19 büyümüş. Fiziksel disk satışı da az da olsa artmış ayrıca.

■ **Roronoa Zoro**'nun lisedeki haline yer veren bir cup noodle reklamı çıktı. Sevimli: tinyurl.com/ogz-140-zoro

■ Miyazaki'yi Miyazaki yapan film **Nausicaa**'nın Brezilyalı birkaç hayranı filme saygı niteliğinde Wind Princess adında kısa bir film çekiyor. Fragmanı çıktı, bağımsız bir proje için bayağı iyi duruyor: tinyurl.com/ogz-140-nau





ARES AYBAR

HUAWEI KARA LiSTEDE!

Sadece ABD ve Çin'i değil, tüm dünyayı ilgilendiriyor

ABD'yle Çin arasında gerilen iplerin yavaştan kopmaya başladığı günlere gelmiş bulunuyoruz. Karşılıklı demeçlerle başlayan süreçten çeşitli firmalar da direkt veya dolaylı yoldan etkilenmeye başlamıştı. Özellikle Huawei CFO'su Meng Wanzhou'nun Kanada'da tutuklanması sonrası agresif tavrını devam ettiren Trump'ın Huawei'yi ülke güvenliği açısından sakıncalı bularak kara listeye dâhil etmesiyle birlikte Intel, Qualcomm, Xilinx ve Broadcom gibi çip üreticileri başta Huawei olmak üzere Çinli firmalarla iş ilişkilerini sonlandırmıştı. Uzun zamandır devam eden araştırmalara rağmen herhangi bir casusluk kanıtına ulaşılmamış olsa da bu durum Trump'ın Huawei'ye bakış açısı değişmeyecek gibi görünüyor. Son gelişmeyse başta akıllı telefon kullanıcıları olmak üzere herkesi şaşırttı: Google Huawei'yle iş birliğini sonlandırdığını açıkladı.

Yaptırım sonuçları

• Yeni Huawei telefonlarda Google, Gmail, YouTube ve Google Play başta olmak üzere Alphabet'e ait olan hiçbir uygulama ve servise erişilemeyecek. Mevcut Huawei telefonlardaysa uygulamalar çalışmaya ve güncellenmeye devam edecek.

• Hiçbir Huawei telefonda Android yazılımı güncellenemeyecek. Halka ve geliştiricilere açık olan Android kaynak kodunun kullanılabileceği belirtildi.

• Google tarafından geliştirilecek yeni mobil işletim sistemleri ve çeşitli sistem konseptlerine beta süreci veya daha öncesinde Huawei tarafından erişilme şansı olmayacak. Akıllı telefon ve tabletler için geliştirilen Android Q bunun ilk örneği.

Olası etkiler

Dünyanın en büyük ikinci telefon üretici Huawei'ye karşı alınan bu kararlar kullanıcıların dışında her iki firmayı da etkileyeceğe benziyor.

Olası bir durumu düşünerek kendi işletim sistemi üzerinde hali hazırda çalışıldığını belirten Huawei bundan sonra mevcut telefonlar için de gerekli uygulama ve güvenlik güncellemelerine iş gücü ayırmak zorunda kalacak. Ayrıca, bahsi geçen işletim sisteminin kararlı çalışmaya başlamasından sonra mevcut telefonların da yeni sisteme geçeceğini düşünürsek Google ve uygulamalarının sadece 2018 yılında 200 milyon telefon satış barajını aşan Huawei kullanıcılarını kaybetmesi anlamına geliyor. En büyük 10 akıllı telefon üreticisinden 7 tanesinin Çin merkezli olması, kendi aralarında ortaklaşa kullanacakları bir işletim sistemi olasılığını da güçlendiriyor. Android platformu ve oldukça yüksek pazar payı yüzdesinin dağılması artık çok da uzak bir sonuç değil. Benzer bir şekilde bu, Google ve uygulamalarını bırakmak istemeyen kullanıcılar için de yeni telefon arayışı demek.

Öte yandan iPhone ve iOS alternatifi Android bir akıllı telefon alacak kişilerin Samsung'a yönelmesi gelişmeleri yakından takip eden Güney Kore firmasını mutlu etmiştir. Sanırım ilgili her haberde olduğu gibi bitirmeliyiz: Bakalım bu savaş nereye kadar devam edecek...

Güney Kore Linux'a Geçiyor

Uzun vadede Windows güncellemekten daha mantıklı

Microsoft'un 2020 yılında Windows 7'ye desteğini keseceğini açıklamasının ardından Güney Kore hükümeti radikal bir karar alarak 2020 Ocak ayından itibaren Linux işletim sistemini kullanacağını açıkladı. Hali hazırda birçok kurumun ve şirketin Windows 7 kullandığını ve versiyon yükseltmenin maliyet açısından zorlayıcı olacağı en önemli neden olarak belirtiliyor. Ayrıca Windows 10'un yüksek derecede telemetri barındırması casusluk şüphesini de ön plana çıkarıyor.

Henüz hangi Linux sürümünün kullanılacağına karar vermeyen Güney Kore, farklı versiyonlar üzerinde çeşitli araştırmalar yaptıktan sonra kararını açıklayacak. Donanım değişikliğine bağlı maliyetler de dâhil olmak üzere yaklaşık yarım milyar dolar maliyeti olacak bu sistem değişikliğinin açık kaynak kodlu bir sisteme geçiş ve Microsoft'a bağımlılığın kalkması sonuçları düşünüldüğünde oldukça avantajlı olacaktır. Ofiste StarCraft II oynayanlarsa dertlenmiştir, oyun Linux'ta yok. Blizzard'ın bir el atması lazım bu konuya. ■ ARES



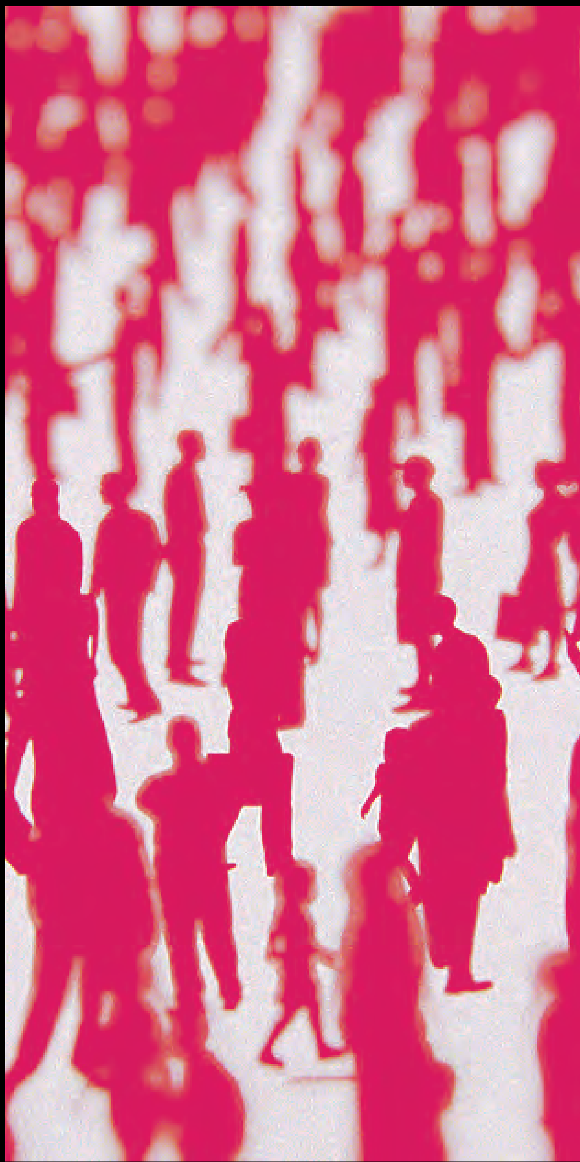
Mars'a gidip fiziksel olarak Marslı olmak

Değişim çok hızlı olabilir

Bilimkurgu kitaplarının ya da filmlerinin yanı sıra hızla gelişen teknolojiye bağlı olarak Mars'ta yaşam o kadar da uzak görünmüyor. Elon Musk'ın kendine Mars'a 2024 yılında insan gönderme hedefi koyduğu ve NASA'nın Ay sonrasındaki Mars'ı gözüne kestirdiği bir dönemde insan vücudunun yeni gezegene uyumu ayrıca önemli bir tartışma konusu.

Rice Üniversitesi'nden evrimsel biyolog Prof. Scott Solomon'a göre Mars kolonilerindeki insanların gen havuzu değişmeye başlayacak. Çok değil, iki jenerasyon sonrasında kemiklerinin ağırlaşacağı, bağışıklık sistemlerinin tamamen değişmek zorunda kalacağı bunun sonucunda hamilelik ve doğumun çok tehlikeli olacağını tahmin ediyor. Dünya'ya göre 5000 kat daha fazla radyasyona maruz kalma durumu nedeniyle kanser vakalarının patlama yapacağı da ayrı bir tahmin. Daha fazlası için: *tinyurl.com/ogz-140-mars* ■ ARES





San Francisco'dan yüz tanıma sistemine yasak

Kameranın iftirasına uğramak

Yüz tanıma sitemlerinin teoride suçluları yakalamak, kayıp kişileri bulmak gibi önemli alanlarda kullanılmasının insan hayatını kolaylaştıracağı öngörülürken pratikte tanıma işlemlerinin oldukça verimsiz olması daha kötü sonuçlara yol açıyor. Kadın ve koyu tenli insanların algılanmasında hata oranının daha da arttığı bu sistem anlaşılan o ki henüz CSI dizileri seviyesinde değil. Haksız yere suçlanan insanlar ya da herhangi bir adli karar alınmadan özel yaşama müdahale etiketleriyle uğraşmak zorunda kalan yerel yönetimlerden ilk adım San Francisco'da geldi. Bu sistemlerin Oakland, California, Somerville ve Massachusetts başta olmak üzere diğer şehirlerin yöneticileri tarafından değerlendirildiği ve muhtemelen buralarda da yasaklanacakları söyleniyor. ■ ARES



Çöpçüler kralı

Uzayı temiz tutmayı becerebilecek miyiz?

Şimdi önce bir genel fotoğrafı çekelim: An itibariyle yörüngede işler vaziyette 2 bine yakın uydu var, buna bir de tespit edilebilen 22 bin parça uzay çöpünü ekleyin. SpaceX, OneWeb ve Amazon gibi şirketlerse önümüzdeki on yılda binlerce yeni uyduyu Dünya'nın yörüngesine doldurmaya yeminli. Tepemizin bu kadar dolması daha fazla uzay çöpü demek ki bu çöplerin kendi halindeki uzay araçlarının hareketlerini riske sokma olasılıkları da artıyor haliyle. Ama enseyi karartmayalım, bazılarının bu konuyla ilgili ilginç önerileri var.

MIT ve Avrupa Uzay Ajansı önderliğinde tamamen uzmanlardan oluşan iki ekip, yeni bir puanlama sistemi üzerinde çalışıyorlar. Buna göre, her şirket uzaya yolladığı uyduların belli standartlara uyup uymadığıyla ilgili verileri bu uzmanlara iletecek. Uyduların yaşam süresinin ne olacağı, operatör şirketlerin ömrü biten uydulardan nasıl kurtulmayı planladıkları ve uyduların yüksek ısı ve titreşime dayanıklı olup olmadıkları gibi sorular söz konusu standartların neleri dikkate alacağını özetliyor. Teksas Üniversitesinden Moriba Jah, uyduların fiziksel özelliklerini tanımlamak için, dünyadaki karbon ayak izine benzer uzay ayak izi konseptini öneriyor hatta.

Şimdilik tüm bu puanlama sistemi kulağa hoş gelse ve gezegenimizin yörüngesinin işlevselliğini koruyacağına kendimizi inandırmak insanı genel olarak iyi hissettirse de şirketlerin buna ne kadar iştirak edeceği, kamuoyunu ne kadar sallayacakları muamma. Yaşayıp göreceğiz ama bana çok naif bir proje olarak geldi ne yalan söyleyeyim. ■ **İHSAN A.**

AMD'nin güncel yol haritası ortalığı karıştırdı

Ryzen 3000 başka bahara mı?

Ryzen 3000, AMD'nin en çok beklenen ürünlerinden biri. Bu ürünleri muhtemelen 2019'un üçüncü çeyreğinde yahut Computex civarlarında (ki bu da 2. çeyrek sonları oluyor aşağı yukarı) göreceğiz, ama bir istisna olacak gibi: Threadripper 3000. Evet bu canavarlar 2020'den önce gelmez gibi duruyor maalesef.

Tabii olayın garip ve spekülasyonlara konu alan tarafı, AMD'nin Threadripper 3000'i böyle sessiz ve yorumsuz bir şekilde yol haritasından çıkarmış olması. Normalde hani "Ryzen'de mi komple bir sorun var?" diye düşünebilirdik ama AM4 tabanlı 500 seri anakartları Computex'e yetişeceği ve sekiz çekirdekli Ryzen 3000 işlemci demolarını halihazırda gördüğümüz için böyle bir şeye pek ihtimal vermek mümkün değil.

O halde nedir tüm bu fasaryanın kaynağı? Söylenene göre Threadripper, Ryzen ve Epyc Rome'un hepsinin aynı 7nm'lik çipleri kullanması bu gecikmedeki etkenlerden biri. Öte yandan, anakartlar da ayrı bir sorun kaynağı: TR4, nam-ı diğer Threadripper soketi, 2017'den beri güncelleme görmedi ve hâlâ X399 yonga seti kullanmakta. X399 katları ne kadar iyi olabilseler de AMD Threadripper 3000 için bir güncelleme yapacak herhalde. Zaten 500 serisiyle ilgili bir ton sızıntı olurken, Threadripper yongasıyla ilgili herhangi bir haber göremeyişimiz de bu iddiaları destekler nitelikte. Bakalım neler olacak. ■ **İHSAN A.**



Kan görmeye dayanamıyorum diyen cerrahlara

Hadi gene iyisiniz

British Columbia Üniversitesi'nden bilim insanları çok enteresan işlevlere sahip özel bir mikroskop gelişirmişler. Bu aletin deri kanseri gibi hastalıkları teşhis ve en ufak kesme-delme yapmadan çok komplike cerrahi prosedürlerle tedavi edebilme özellikleri olacakmış.

Projenin önde gelen isimlerinden Yimei Huang'a göre mikroskop deriyi tarıyor, şüpheli yahut anormal hücre yapılarını tespit ediyor ve en sonunda, bu yapıdaki istenmeyen rahatsızlığı yahut yapılanmayı elimine ediyor. Bu eliminasyon ya da tedavi süreci, kullanılan lazerdeki kızılötesi ışınların yarattığı ısıyla oluyor ki bu da kendisini önceki tarama teknolojilerinin ilerisine taşıyan detay olarak karşımıza çıkmakta. Deri kanserine bu mikroskobun devrimsel etkisi de damar yollarını çevre hücre yapılarıyla etkileşmeden değiştirebilmeleriyle ilgili olacakmış. Vallahi güzel gelişmeler bunlar, hem şifa bulacak hastalar hem de cerrahiden korkan doktor adayları için. ■ İHSAN A.



Sentetik E.Coli kullanıma hazır

Ne gibi faydaları olacak?

Ve bilim insanları yakın zamanda laboratuvar ortamında tamamen sentetik ve DNA'sı radikal şekilde değiştirilmiş bir bakteri yaratmayı başarmışlar. Bu aslında bağırsaklarımızda ve toprakta da olan E.Coli bakterisinin bir benzeri. Tabii DNA'sının tamamen laboratuvar ortamında yazılması onu virüs direnci ve farmakoloji anlamında öncelikli kılıyor.

Olayın genetik açıklaması beni aştığından ilgili linki ben şöyle iliştireyim, dileyen bakar (tinyurl.com/ogz-140-organizma). Bu sentetik arkadaşın bize ne gibi faydalar sağlayabileceğine gelince: Öncelikle E.Coli dediğimiz bakteri zaten ilaç sanayinde halihazırda kullanılıyor. Örneğin insülin üretiminde yahut kanser, kalp rahatsızlıkları ve göz hastalıkları için birtakım tıbbi ürünlerin üretilmesinde işe koşuluyor. Ama ne zaman ki dışarıdan virüsler bu bakterileri ele geçiriyor, o zaman işler sarpa sarıyor. Ama DNA'sı insanlar tarafından yazılmış bir E.Coli bu anlamda oldukça farklı bir yere konumlanıyor haliyle. ■ İHSAN A.





Bir sinek ilacı olarak Skrillex

Müzik ruhun gıdası, sivrisineğin belası

Skrillex sever misiniz bilmem ama bu sıcak yaz günlerinde sineği bol bir yerlerdeyseniz bu habere bir göz atıp Skrillex'in müziğine bir şans daha vermenizi önerebilirim. Zira kendisi sivrisineklerde pek hoş etkiler yaratmayabiliyormuş.

Malezya, Japonya, Endonezya ve Tayland'dan araştırmacılar deng humması yayan Aedes aegypti türündeki sivrisinekleri hem Skrillex çalan hem de çalmayan ortamlara sokup, onların beslenme, diğer canlılara saldırma ve çiftleşme eylemlerini incelemişler. Epey ilginç sonuçlar çıkmış ortaya.

Kıssadan hisse: Skrillex çalan ortamda sivrisinek mallıyor arkadaşlar ve çalmayan ortama göre çok daha geç yemek aramaya başlıyor. Yani hayvan her anlamda süt dökmüş kediye dönüyor. Naçiz önerim şudur: Sıcak yaz aylarında kökleyin Skrillex'i, bir tane peçete bulun ve bu arkadaşları paketleyip pencereden uğurlayın. Özgürlük onların da hakkı. ■ İHSAN A.

Geçen ay döviz uçuşa geçtikten sonra anlaşılan şimdilerde hafiften alçalmışız ama önümüzdeki aya hatta birkaç haftaya ne olur bilemiyorum maalesef. Şöyle bir düşünüyorum da 2017'nin başında yeni sistem toplarken dolar henüz 3.30 civarlarındaydı yanlış hatırlamıyorsam. "Acaba 2.90 bandına geri düşer mi" diye de hayıflanıyordum ben mesela o vakitler. Şimdi olmuş 6,08. Yani bu işin düşeri çıkarı yok bence arkadaşlar, paranız varsa yapıştırın gitsin. Her ay geleneksel hale gelen "döviz çıktı fiyatlar uçtu (ya da tam tersi)" geyiklerinin dışında söyleyebileceğim, sistemlerin hemen hemen aynı kaldığı olacak. Bakalım önümüzdeki ay nelere gebe... ■ İHSAN A.





SEÇENEK 1: EKONOMİK

	İŞLEMCİ/APU	ANA KART
	AMD ATHLON 200GE 3.2GHZ	A320M PRO-VH PLUS AMD A320
	376 TL	430 TL
BELLEK	**HDD**	**GÜÇ KAYNAĞI**
DDR4-2400MHZ C16 8GB (1X8GB) (16-16-16)	500GB 7200RPM 32MB SATA 6.0GB/S HDD	500W 80+ SILVER KUTUSUZ
423 TL	272 TL	258 TL
TOPLAM: 1.759 TL		

SEÇENEK 2: FİYAT / PERFORMANS

EKRAN KARTI	İŞLEMCİ	ANA KART
2GB GTX1050, PCI-E16 3.0, 2GB/128BIT GDDR5	AMD RYZEN 3 2200G QUAD-CORE 3.5GHZ-3.7GHZ	GA-AB350M-D3V AMD B350
969 TL	775 TL	563TL
BELLEK	**HDD**	**GÜÇ KAYNAĞI**
DDR4-2400MHZ C16 8GB (1X8GB)	500GB 7200RPM 32MB SATA 6.0GB/S	500W 80+ SILVER KUTUSUZ
423 TL	272 TL	258 TL
TOPLAM: 3.260 TL		

SEÇENEK 3: ÜST-ORTA

EKRAN KARTI	İŞLEMCİ	ANA KART
6G GTX1060, PCI-E16 3.0, 6GB/192BIT GDDR5	AMD RYZEN 5 2600 3.4GHZ-3.9GHZ	X470 GAMING PLUS
1.960 TL	1.321 TL	1.105 TL
BELLEK	**HDD**	**GÜÇ KAYNAĞI**
DDR4-3000MHZ C16 16GB (2X8GB) DUAL 1.35V	1TB 7200RPM 64MB SATA 6.0GB/S	700W 80+ BRONZE
969 TL	315 TL	560 TL
TOPLAM: 6.230 TL		

SEÇENEK 4: YÜKSEK

EKRAN KARTI	İŞLEMCİ	ANA KART
11GB GTX1080TI TURBO GDDR5X 352BIT	INTEL CORE I7-8700 COFFEE LAKE 3.20GHZ-4.60GHZ	Z370-A
4.826 TL	2.800 TL	1.285 TL
BELLEK	**SSD/HDD**	**GÜÇ KAYNAĞI**
DDR4-3000MHZ CL16 32GB (2X16GB) DUAL 1.35V	SSD: 120GB SSD SATA 6.0GB/S (SATA3), 500-450MB/S HDD: 3TB 5400RPM 64MB SATA 6.0GB/S	850W 80+ GOLD
1.575 TL	502 / 696 TL	1.113 TL
TOPLAM: 12.797 TL		





Piksel Günlükleri

Fiyatlandırma Savaşları

Retro oyun koleksiyonculuğuna girdiyseniz en büyük tartışmaların fiyatlandırma aşamasında yaşandığına şahit olmuşsunuzdur. Nitekim ülkemizde yapılan en büyük hata, fiyatlandırma için internette ürünü aratıp sadece Türkiye'ye gönderim yapan satıcılardan referans almaktır. Atıyorum "oyun eBay'de en az 20 dolar, kargosuyla 25 dolar ediyor, fiyatı buna göre belirledim" gibisinden. Bu yüzden fiyatlar da tartışmalar da şişer durur.

Halbuki böyle bir fiyatlandırma yapabilmeniz için ülkenizde Japonya ya da Amerika'da olduğu gibi retro oyun dükkânları, yani bu işin yeni oyunlar gibi işleyen aktif bir piyasası olması gerekir. Bu yüzden de oyunların fiyatlarını öncelikli olarak nadirliği belirleyebilir. Ne yazık ki ülkemizde retro işi sadece belirli bir takipçi kesimi arasında dönmekte, o yüzden de mekanikleştirilebilecek bir piyasası yok. Bu kültür yurtdışına oranla daha az yaygın olduğu için oyunların fiyatını belirleyen bir diğer büyük kıstas olan "talep" devreye girer. Şöyle ki, PS2 için milyonlarca kopyası üretilen Final Fantasy X'i eBay'den bu döviz kurunda kargo dâhil 25-30 liraya alabilirsiniz, ama Türkiye'de 50-60 liraya bile koysanız millet hemen üzerine atlar ve kimse bunu sorgulamaz. Tam tersi şekilde çok nadir ve tüm dünyada pahalı bir mahjong oyununu Türkiye'de 1000 liraya satmaya çalışın bakalım neler oluyor.

Bana göre yapılacak en doğru fiyatlandırma Türkiye'ye yollamayanlar da dâhil eBay'deki kargo hariç en düşük fiyatı referans almak. Kargo dediğimiz şey satıcının inisiyatifine kalan bir şey çünkü. Aynı oyunu 1 ay içinde başka birinden ücretsiz kargoyla bile alabilirsiniz, defalarca kez yaşadım bunu. En düşük satış fiyatını oyunun talebine göre yükseltmek ya da düşürmek, üzerine de varsa gümrük bedellerini eklemek herkes için en sağlıklı, daha da önemlisi kavgasız-gürültüsüz yöntem olacaktır. Benden söylemesi. ■ **EMRE S.**

KONSOL

NINTENDO 64

64 bit ya hani...

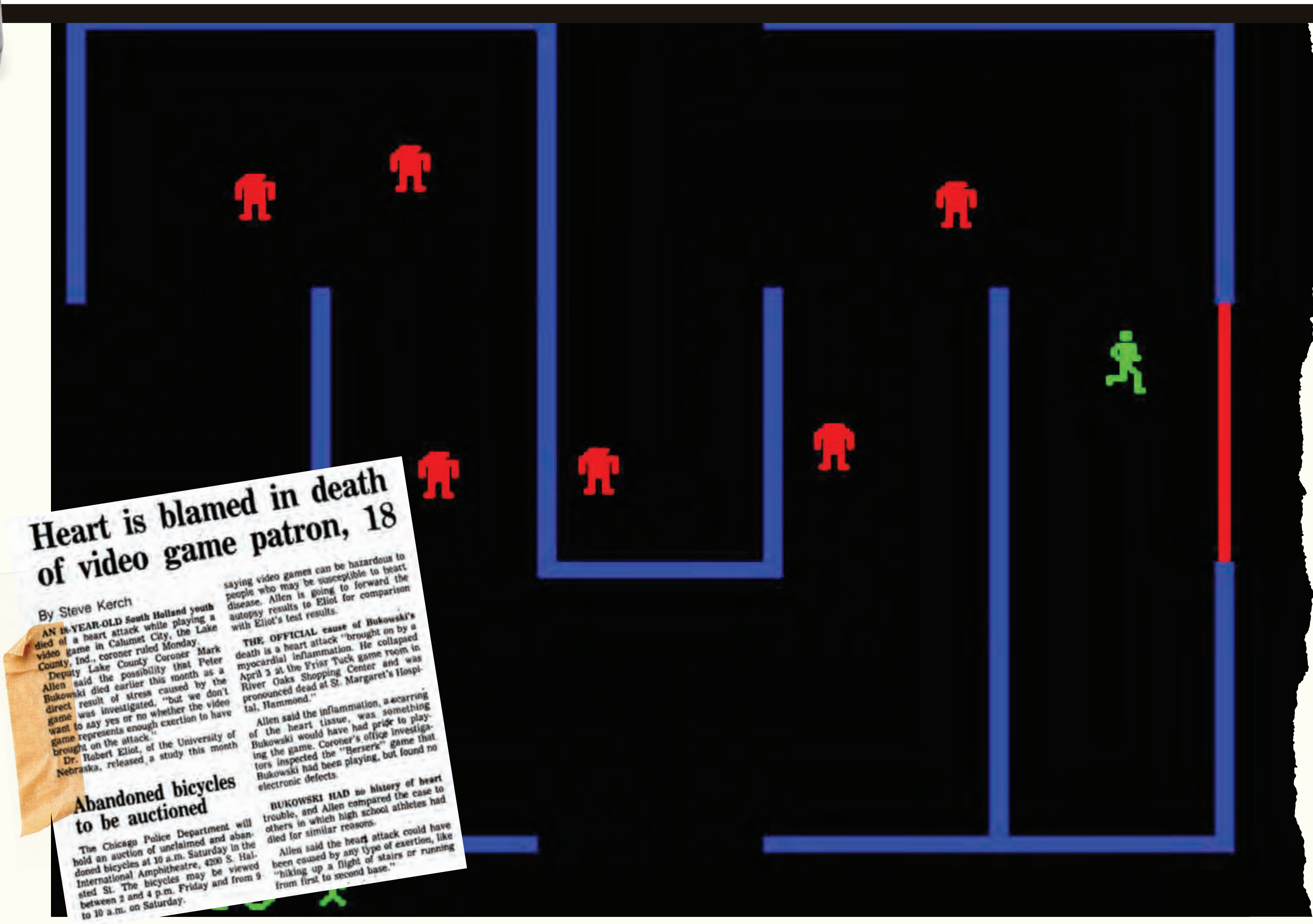
2 nesildir satışlarda liderliği kimseye kaptırmayan Nintendo'nun yeni konsolu Nintendo 64 Haziran 1996'da Japonya'da, birkaç ay sonra Kuzey Amerika'da, birkaç ay sonra da Avrupa'da çıktı.

Garip analoglu garip gamepad'i saymazsanız herkesi hayran bırakan bir aygıttı N64. Her şeyden önce açık dünya oyunları tanımlayan Super Mario 64'le birlikte çıkmıştı ki Gran Turismo ve Final Fantasy VII'yi geçerek bu beşinci neslin en çok satan oyunu oldu kendisi. Aksiyon/maceraların kaderini değiştiren Zelda: Ocarina of Time, FPS'lerin kaderini değiştiren Goldeneye 007 gibi efsaneler de konsolu hep gündemde tutmayı başardı.

Çok satsa da PS1'in gerisinde kaldı N64. Bunda Amerika'da yapılan reklam kampanyalarının Japonya ve Avrupa'da yapılmamasının etkisi büyüktür. Konsol Kuzey Amerika'da 20 milyon satarken Japonya'da 5, diğer yerlerde de toplam 6 milyon sattı.

N64'ün PS'in gerisinden gelmesinin ana sebebi kartuş kullanılması kararıydı her şeye rağmen. Kartuşlar aslında konsolun çıkışında olumlu etki yaptı. Korsanı önlüyordu, hızlıydı ve bu sayede yükleme ekranı yok gibi bir şeydi, bu da Mario 64 gibi oyunlara çok yarıyordu. Ama kartuşlar maliyetliydi ve N64 oyunları PS'inkilerden 10 dolar daha pahalıya satılıyordu. Üretimleri de uzun sürüyordu, bazı talep olan yerlere oyun yetiştirilemiyordu. Tabii bir de kapasite mevzusu var, kartuşlar maksimum 64 megabyte'tı ki CD'ler malum, 600 küsurlara çıkabiliyor. Bu da bir sürü üçüncü parti yapımcıyı PS'e yöneltti ki bunların en önemlileri de Square ve Enix'ti. FF7 ve DQ7'nin çıkışı PS'e olunca konsol uçtu gitti. N64'ün toplam oyun sayısı 400'ün altında kalırken PS'in 1.000, çok daha az satmış Sega Saturn'ün 600 oyunu var mesela.

Yine de N64 hem gücüyle hem de oyunlarıyla tarihe geçmeyi başardı. Nintendo bir kerecik de birinci olmayıversindi hem canım. ■ **ÖMER**



Heart is blamed in death of video game patron, 18

By Steve Kerch

AN 18-YEAR-OLD South Holland youth died of a heart attack while playing a video game in Calumet City, the Lake County, Ind., coroner ruled Monday.

Deputy Lake County Coroner Mark Allen said the possibility that Peter Bukowski died earlier this month as a direct result of stress caused by the game was investigated, "but we don't want to say yes or no whether the video game represents enough exertion to have brought on the attack."

Dr. Robert Eliot, of the University of Nebraska, released a study this month saying video games can be hazardous to people who may be susceptible to heart disease. Allen is going to forward the autopsy results to Eliot for comparison with Eliot's test results.

THE OFFICIAL cause of Bukowski's death is a heart attack "brought on by a myocardial inflammation. He collapsed April 3 at the Friar Tuck game room in River Oaks Shopping Center and was pronounced dead at St. Margaret's Hospital, Hammond."

Allen said the inflammation, a scarring of the heart tissue, was something Bukowski would have had prior to playing the game. Coroner's office investigators inspected the "Berserk" game that Bukowski had been playing, but found no electronic defects.

BUKOWSKI HAD no history of heart trouble, and Allen compared the case to others in which high school athletes had died for similar reasons.

Allen said the heart attack could have been caused by any type of exertion, like "hiking up a flight of stairs or running from first to second base."

Abandoned bicycles to be auctioned

The Chicago Police Department will hold an auction of unclaimed and abandoned bicycles at 10 a.m. Saturday in the International Amphitheatre, 4200 S. Halsted St. The bicycles may be viewed between 2 and 4 p.m. Friday and from 9 to 10 a.m. on Saturday.

OYUNCULARININ ÖLÜMÜNE SEBEP OLMAKLA SUÇLANAN İLK OYUN

Berzerk üç can aldı

Medyanın sırf ilgi çekmek için kullandığı en yalan başlıklardan biri de "oyun oynamaktan öldü" manşetidir şüphesiz. Özellikle çevrimiçi oyunların yaygınlaşmasıyla beraber oyuncuların kendilerinin bile farkında olmadığı gizli sağlık problemlerine bağlı ölümler oyunlarla ilişkilendirilir oldu. Gerçi medyanın bu eğilimini çok yakın döneme bağlamak doğru olmaz, çünkü ucu 80'lere kadar dayanan bir şey bu.

Takvimler 3 Nisan 1982'yi gösterirken Peter Bukowski henüz 18 yaşında ve Amerika'da Illinois'de yaşayan bir gençti. Her tarafın karlarla kaplı olduğu soğuk bir sabah erkenden evinden çıktı ve zorlukla karların içinde ilerleyerek önce kız arkadaşının yanına, oradan da pek sevdiği arcade salonuna gitti. Lakin oraya vardığında nefes almakta güçlük çekmeye başladığını fark etti. Buna rağmen dönemin en popüler oyunlarından olan Berzerk'in başına geçti ve yaklaşık 15-20 dakika sonra kabinden bir adım uzaklaştıktan sonra oracıkta yığılıp kaldı. Zavallı Peter henüz 18 yaşında kalp krizi geçirerek ölmüştü.

Böylelikle Berzerk, oyuncusunun ölümüne sebep olmakla suçlanan ilk oyun olarak tarihe geçti. Medyanın "saatlerce Berzerk oynarken öldü" haberleriyle insanlar kısa sürede bir şehir efsanesi yarattı ve Berzerk'in katil bir oyun olduğuna inanmaya başladı. Fakat otopsi sonuçları gösteriyordu ki Peter'in kalbinde kendisinin de ailesinin de haberdar olmadığı ciddi bir yara dokusu vardı. Peter'ın hasta kalbi karlar üstündeki zorlu yolculuğu dayanamamış ve arcade salonuna vardığında yaklaşan kalp krizinin belirtilerini de göstermişti.

İkinci ölüm haberiyse bundan kısa süre sonra yayılmaya başladı. Söylentilere göre bundan bir sene önce Jeff Daily adındaki 19 yaşındaki bir delikanlı da gene saatlerce Berzerk oynamış, 16660 puan yaptıktan hemen sonra kabinin önüne yığılarak aynı şekilde can vermişti. Oyun gerçekten de lanetli olmalıydı çünkü gencin şeytanın rakamı olan 666'yı içeren bir puana eriştiğinde ölmesi rastlantı olamazdı. Lakin gerçek çok farklıydı. Evet, Jeff Daily geçen sene ölmüştü fakat arcade salonunda değil bir trafik kazasında ölmüştü ve aslında oyunlarla alakası olmayan bir gençti. Sadece Berzerk'in kötü şöhretinin etkisiyle insanlar ve medya bu uydurma şehir efsanesine inanmayı seçmişti.

Gelgelelim oyunun üzerindeki kara bulutlar bir türlü dağılmıyordu. 1988 yılında gene Peter'in öldüğü arcade salonunda Berzerk oynama sırasında kavga çıkmış, olayın hemen ardından Edward Clark Jr. salon çıkışında 16 yaşındaki Pedro Roberts tarafından bıçaklanarak öldürülmüştü. Garibim oyunun aslında gene hiçbir günahı olmamasına rağmen medyaya göre Berzerk bir can daha almıştı. Bu Berzerk'in üçüncü cinayetiydi.

Sonuç olarak ölümlerle ilişkilendirilse de bu kötü durum oyunun başarısını gölgeleyemedi. Daha video oyunlarının emeklediği o günlerden bugüne "oyun oynamaktan öldü" haberleri de bize miras kaldı. Çocukken Atari 2600'de en sevdiğim oyunlardan biri Berzerk'ti benim bu arada. Verilmiş sadakam varmış anlaşılan. ■ EMRE S.



BATTLE FOR MIDDLE-EARTH

Hiç tartışmam, gelmiş geçmiş en iyi Orta–Dünya oyunu budur!

YASİN İLGÜN

Selam sevgili Oyungezerler, çok iddialı bir giriş yaptığımı düşünüyor olabilirsiniz ama aksine konuya hafif bir giriş yaptım desem yeridir. *The Battle for Middle-earth* isimli bu gerçek zamanlı strateji mücevheri her Orta-Dünya hayranının ayılıp bayılarak oynadığı bir oyundu, hâlâ da öyle. Bugün bile bu güzide oyun için aktif olarak mod geliştirilmekte, ki oyun 2004'te raflardaki yerini almıştı (gerçi Aralık ayında çıkmıştı da neyse).

Aslında hikâyesi itibariyle film senaryosunu takip etmesi sebebiyle çıkış yaptığı dönemde eleştiriler de almıştı. Neticede filmler, kitaplardaki hikâyeyi biraz yanlış anlamıştı ve eleştirilen bir sürü detay vardı. Karakter tasarımlarından seslendirmelere, oyun müziklerine ve mekân tasarımlarına, haritalara kadar her şey bizzat filmlerden esinlenilmişti. Bununla birlikte aktörlerin orijinal sesleri, orkestra müziklerinin kusursuz bir şekilde yedirilmesi ve Orta-Dünya atmosferinin eşsiz, benzersiz şekilde yaşatılmasıyla iyi ki de böyle yapmışlar ve Peter Jackson'ın üçlemesini baz almışlar diyorsunuz.

Zaten yükleme ekranları bile filmden karelerle doluydu, oyunun kendine has arayüzü de sizi direkt olarak atmosferin içine çekiyor ve bir daha bırakmıyordu. *BfMe*'nin bir büyük artısı da Orta-Dünya haritasını bize canlı bir şekilde getirmesiydi. Üç boyutlu bir harita karşımızda duruyordu ve efektlerle doluydu. Hatta yer yer kartal ve Nazgul'lerin uçtuğunu falan görüyorduk. Önemli mekânlar da haritada üç boyutlu olarak karşımıza çıkıyordu. Sauron'un gözü de hep üzerimizdeydi.

Isengard düşerken Mordor neredeydi?

Skirmish modunda oynarken ya Gondor ya Rohan alırdık biz çünkü bu iki millet hem



iyilerin temsilcisiydi hem de ayıptır söylemesi bazı haritalarda size kaleyle başlama imkânı sunardı. Eh kaleler de güçlü kapıları ve tamamen duvarlarla örtülmüş olmaları sayesinde düşmana erken oyunda geçit vermezdi. Tabii Mordor ve Isengard'ın da ucuza okçu kulesi dikme imkânı oluyordu. Hoş bir denge vardı yani, yine de ilk güncellemelerde Rohirrim'in gereksiz derece güçlü olduğunu unutmamak lazım. Hele ki Eomer bastıysanız paraya para demiyordunuz, Theoden bastıysanız da 2 birlikle düşmanı ezebiliyordunuz.

İlk *BfMe*'nin belki de en büyük sıkıntısı da aslında buydu; oyun içi dengelerin kurulması için bir sürü güncelleme gerekmişti. Bir sürü dediğime bakmayın aslında toplamda 5 yama gördük fakat o yıllar için fazlaydı bile diyebiliriz sanırım. Her ne kadar ilk *BfMe* benim için *BfMe II*'den daha önce gelse de ikinci oyunun daha stratejik olduğunu kabul etmem gerekli. Zira önceleri tam tersini düşünsem de büyüdükçe ülkeler arasındaki dengesizliklerin çözülemediğini fark ettim efendim. Çünkü Rohan'da bir mızraklı birim yoktu mesela veya Mordor'da süvari birlikleri hak getireydi. Hele Rohan olmak çok büyük bir avantajdı çünkü en güçlü kahramanlar ve en güçlü birimler hep At Efendileri'nin elinin altındaydı. Aragorn, Legolas, Gimli üçlüsü, Eomer ve Theoden, Rohirrim ve Rohirrim Okçuları, üstüne hem kılıç hem yay kullanabilen Galadhrim Elfleri derken bu ordu ve komutanlar Batman gibiydi adeta. Her şeye hazırlıklıydılar. Tabii kalesiz haritalarda bu kadar çok birim ya da üst düzey kahraman göremiyordunuz, o ayrı.

Benim arkadaşlarımla bu oyunu oynamak da bir işkenceydi mesela. "İlk 15 dakika RUSH YOK tamam mı?" denirdi ve bu kutsal bir anlaşmaya dönüşürdü. O 15 dakikada da Gondor ve Isengard ışık hızında gelişirdi, Mordor deseniz beleş orklarıyla haritaya illet gibi yayılırdı. Rohan'ınsa en büyük gücü olan Rohirrim'le vur-kaçı 15 dakika kanunu olunca yapamıyorsunuz. Bu "X dakika saldırmama" kuralı bence çok dandik ve saçma da neyse...

Daha nice detay

Oyunun senaryo moduna bir de sol üstteki bayrağa basıp destek kuvvet çağırmanın keyfi bambaşkaydı be. Keza hikâye modundaki yan görevler ve meydan okumalar da sizi haritada keşfe itiyor ve keyifli bir şekilde zamana karşı yarıştırıyordu. Bu oyunun en büyük artılarından biri de kahramanlara eklenmiş olan liderlik yetenekleriydi. Bu sayede ordular savunma ve saldırı güçlendirmeleri kazanıyor ve savaş alanında daha iyi mücadele ediyorlardı. Hatta daha hızlı tecrübe kazanma ve düşman öldürdükçe para kazanma gibi liderlik özellikleri de vardı. İlk oyunda bu özellikler kahramandan kahramana değişirdi ve bence bu çok güzeldi. *BfMe II*'de ırklar arası dengeyi kurmak için bu özellikten feragat edilmiş, liderlik özelliğini tüm kahramanlarda aynı bonusa çevirmişlerdi.

Dengesizliklerine vs. rağmen yine de çıkış yaptığı dönemin eşsiz oyunlarından birisiydi ve hâlâ her yıl birkaç defa bana kendisini oynatıyor *BfMe*, daha ne isterim? Oynayın, oynatın, insanları Orta-Dünya aşkıyla doldurun.





KARDEŞİM BU OYUNUN HİÇ Mİ EKSİĞİ YOKTU?

Tabii ki bu oyunda da gırla eksik vardı aslında. Neticede bir Electronic Arts oyunu bu, her ne kadar muhteşem olsa da ilk BfMe potansiyelinin bir hayli altında kalmıştı. Oynanabilir bir elf ya da cüce ırkının olmaması, ek olarak yukarıda da bahsettiğim gibi her millette her birimden olmaması başlıca sıkıntılarıydı. Özellikle rekabetçi modu için yeterince kafa yorulmadığı kendini ayan beyan belli ediyordu yani.

Bunun dışında Miğfer Dibi haritasında da Minas Tirith haritasında da oyun çıkış yaptığında can sıkan bariz hatalar vardı. Aynı zamanda iyi taraftaki "Güneş Açması" büyüsünü kullandığınızda oyun iyi bir şekilde optimize edilmediği için kasmalar ve çökmeler oluyordu. Hikâye modunda birimlerimize isim verebilsek de bu isimleri sadece fareyi üzerlerinde bir süre tuttuktan sonra görebiliyorduk. Yani direkt aksiyon anında hangi ünitelerin hangi isim altında savaştığını takip etmek mümkün değildi.

Rekabetçi modu istatistikleri de çok kolay bir şekilde manipüle edilebiliyordu, zira kayıt dosyasındaki sayıları değiştirmek hem offline hem de online profilini etkiliyordu. Gerçi online profili sanırım 1.3'le düzeltmişlerdi.

Sauron, Galadriel, Elron, Haldir ve daha pek çok kahraman oyun için modellenmiş, sesleri hazırlanmış ve göreve hazır şekilde bekliyordu. Ancak bu karakterleri oyuna eklemeye üşenmiş olacaklar ki BfMe II'ye kadar kendilerini göremedik, anca modlarda karşımıza çıktılar.

NEDEN EFSANE OLDU?

İYİ DE OLABİLİ-YORDUNUZ KÖTÜ DE

Oyunda özellikle Rohirrim'le piyade ezmek, Kral Theoden'le Glorious Charge kullanıp Pelennor Çayırları'ndaki o havayı yakalamak, Miğfer Dibi'ni, efendime söyleyeyim Osgiliath'ı, Minas Tirith'i savunmak... Ya say say bitmiyor bu oyunun güzellikleri. Daha hikâye modunda bir de kötü tarafı oynayabildiğimizi hatırlatmadım bile (başlıkta yapmış oldun onu aslında :) - Ö). Yüzük Kardeşliği'nde Boromir'i öldürüp Aragorn'la kıran kırana bir düello atan Lurtz'la düşman kahramanlarını avlamak, Balrog'u desteğe çağırmak gibi o zamanlar hayalini bile zor kurduğumuz şeyleri yaşatmıştı BfMe bizlere.

KAHRAMAN-LARIN YETENEKLERİ OYUNA RUH KATIYORDU

Kahramanlarımızın yine neredeyse tamamı filmlerden doğrudan esinlenilmiş kişisel yetenekleri, özellikleri de muhteşemdi ve onların bu dünyada pikselerden fazlası olduğunu kanıtlarcasına yerleştirilmişlerdi. Gimli'nin düşmanların üzerine atlama özelliği, Legolas'ın çift ok atışı, Gandalf'ın Istari Işığı, Theoden'in taarruz parlaması, Eomer'in mızrağı... Allah'ım biliyorum çok liste yaptım, ama bir detay aklıma geldikçe kopup gidiyorum sevgili Oyungezer. Her biri ayrı güzel şeylerdi bunların be. Eowyn'i bir Rohirrim olarak gizleyip savaşa sürebiliyorduk yahu! Son olarak da Boromir'in borusuyla birinci seviyedeki tüm düşmanları korkutabilmeyi ve Nazgul çığlıklarını hatırlatmak istedim. Bir de Gandalf'ın Word of Power yeteneğiyle kocaman ordulara tek atmanın keyfi başkaydı...

SKIRMISH MODU

Orta-Dünya'daki pek çok mekân, orijinaline alabildiğine sadık şekilde oyun haritalarına dönüştürülmüştü ve buralarda gerek yapay zekâya karşı gerekse çevrimiçi şekilde başka oyunculara karşı savaşabiliyordunuz. İsterseniz eş-dostla aynı tarafa geçip karşınıza yapay zekâ atayabiliyordunuz. Her biri de çok keyifliydi bu maceraların. Gerçi oyunun yapay zekâsı bir hayli zayıftı ama olsun yine de çok keyifliydi be.





YA BAŞKA TÜRLÜ OLSAYDI?

İyileri oynadığımızda filmdeki hikâyeden kopabildiğimiz pek çok güzel an vardı. Mesela Gandalf'ın Moria'da düşmek yerine Balrog'u kesmesi, Lorien'e geldiğimizde goblinlerle savaşmak, Amon Hen'de Boromir'i Lurtz'tan kurtarmak gibi bambaşka tecrübeler yaşatıyordu bu oyun bize. Boromir, Miğfer Dibi'nde olsaydı ya da Minas Tirith'i savunsaydı nasıl olur sorusunu yanıtlıyordu bir nevi.



BİRİMLER FİLMLERDEN KOPUP GELMİŞLERDİ ADETA

Bunu sadece görsel olarak algılamayın sevgili dostlar. BfMe'deki tüm birimler filmlerde gördüğümüz askerlerden birebir aktarılmıştı. Savaş mekaniklerine ve sınıflandırmalarına kadar hem de. Rhun'un mızraklı askerleri, Haradrim'in çatal fırlatıcıları (gerçi okçuları olsa daha iyiydi), Rohirrim'in ta kendisi, Gondor'un Kule Muhafızları, hepsi filmlerden fırlamış gibiydi. Bu birimlerin özel formasyonları da inanılmaz havalıydı. Uruk Hai'ler kapanıp kalkan duvar oluşturuyorlardı mesela, keza Gondor askerleri de aynı yeteneğe sahipler, ama herhalde bunu en havalı yapan Gondor Kule Muhafızları'ydı. Troll Savaşçıları'nı bile patır patır dize getirebiliyorlardı uzun mızraklarıyla, hey gidi be.

Miğfer Dibi'ndeki savaşa aslında Elfler gelmiyordu. Rohan kendi kendine direniyor, en sonunda da Gandalf'ın getirdiği piyadeler ve Entler (Huornlar aslında) Uruk'lara son noktayı koyuyordu. Ancak filmde Elfler'in Rohirrim'in imdadına yetişmesi inanılmaz havalıydı ve bu, savaşı da daha efsanevi kılmıştı. Oyundaki Elf kardeşlerimiz de tam olarak bu şekilde tasarlanmışlar. Zırhlarına ve özelliklerine kadar hem de. Galadhrim Savaşçıları hem kılıç kullanabiliyor hem de ok ve yaylarıyla düşmana ölüm yağdırabiliyorlardı. Galadhrim Elfleri, tıpkı Miğfer Dibi'nde olduğu gibi hem kılıç hem de ok/yay kullanabiliyordu. Oyunda bu geçişi nefis bir animasyonla yaptıkları için sadece Elf basan tanıdıklarım vardı. Uruk Hai'lerin uzun mızraklarını unutursak da kalbimiz kurusun. Rohan'a kan kusturan bu üstün Ork ırkının ikonik ünitesi Uruk Mızraklıları da insanı kötülerle oynamaya teşvik ediyordu, yalan yok.

BÜYÜLER

Bunların bazıları pasif ama çoğu aktifti. İyiler cephesinde ilk seçenek olarak can basma ve köylülere silah verme gibi seçenekler varken en sonunda Ölüler Ordusu'nu savaş alanına çağırabiliyorduk. Kötülerdeyse çoğunlukla pasif özellikler olmasına rağmen son yetenek olarak meydanlara Balrog çıkartabiliyorduk. O Balrog'u da ancak Gandalf durdurabiliyordu fakat Balrog zaten büyük hasar verdiği için kendisini öldürsek bile öldürene kadar canımıza ot tıkıyordu.



SEN BU OYUNU BİLMEZSİN



IMADOKI NO VAMPIRE: BLOODY BRIDE *[PS1]*

Bir süre önce "oyuncunun çapkınlığı Dating Sim oynamak olur" demiştim hatırlarsanız. Keza bu ay da o minvalde dating sim - RYO kırması bir oyun tanıtacağım size, üstelik yapımcısı da Atlus. Oyun sadece Japonya'ya çıkmış olsa da %100 bir hayran İngilizce yaması da yapılmış bu arada, ben de bu sayede oynayabildim.

Oyunda 15 yaşındaki bir vampiri yönetiyoruz. Vampir krallığının bir geleneği olarak da 18 yaşına girmeden önce insan ırkından bir kadını kendimize âşık edip onun da rızasını alarak kanını emmemiz lazım, böyle de garip bir konu var. Bunun için de insan kılığında liseye yazılıyor ve 3 yıl içerisinde çevremizdeki hoş hanımlara yürüyerek onları kendimize âşık etmeye çalışıyoruz. Beraber dışarı çıkıyoruz, bu buluşmalarda da yaptıklarımıza ya da verdiğimiz cevaplara göre ilişkilerimiz şekilleniyor. Tabii bir yandan kadınları etkileyebilmek için de zekâ, dış görünüş, asalet gibi konularda kendimizi geliştirmemiz lazım. Bu kısmı da oyunun dating sim tarafını oluşturuyor zaten.

RYO tarafına gelecek olursak da geceleri dışarı çıktığımızda çeşitli canavarlarla birebir savaşıyoruz. Tıpkı Persona serisinde olduğu gibi de belirli aralıklarla boss'lar geldiği için kendimizi hazır tutmamız gerekiyor. Olay aslında gene sosyal hayat ve sorumluluklar arasında dengeyi sağlayabilmek yani.

Bloody Bride tür olarak ilginç bir kırma. Atlus'tan beklenir şekilde oldukça sağlam görsel tasarımları ve müzikleri falan da var. Lise hayatı ve flörtler derken keyif veriyor, hele ki o günleri özlüyorsanız. Lakin özellikle buluşmalar bir aşamadan sonra tekrara sarıyor ve RYO kısmı biraz fazla sığ sanki. Gene de rutinler sizi çok darlamıyorsa beğeneceğinizi düşünüyorum. ■ **EMRE S.**

SEN BU OYUNU BİLMEK İSTEMEZSİN

POKÉMON CRAZY HIT *[PS1]*

Şu köşe için yazdığım yazılara şöyle bir baktım da büyük kısmı aslında hiç var olmayan oyunları kovalarken başıma gelen facialar. Üzerinde The King of Fighters 2000 yazdığı (ya da en azından resimleri olduğu) için tekrar tekrar aldığım korsan PS1 CD'lerin hiçbirinin içinden KoF 2000 çıkmamıştı mesela. Çünkü oyun aslında PS1'e hiç çıkmamıştı fakat ben farkında bile olmadan yıllarca bu hayalin peşinden koşmuştum. Hatırlarsanız geçen ay da Pokémon Blue'yu Famicom'a port etmişlerdir zannedip aldığım bootleg Pocket Monster'ı yazmıştım.

PS1'e geçiş yaptığım ilk dönemlerde hangi oyun hangi konsola çıkmıştır tam olarak bilmediğimden üzerinde oyunun resmi olan her Princo CD'ye fazlasıyla inanıyordum. Bir gün korsan CD satan vergi levhalı dükkâna gittiğimde de onu gördüm: Ön kapağında Ho-oh ve Lugia'nın kapıştığı, üzerinde de "Pokémon Crazy Hit 2" yazan bir PS1 oyunu!

Artık zamanı gelmişti. Pokémon nihayet döneminin en büyük konsolu PS1'e resmi olarak gelmiş olmalıydı. Derhal oyunu aldım ve gene embesil gibi aynı hevesle evin yolunu tuttum. Bütün yol boyunca da oyuna dair hayaller kuruyordum. Kesin grafikler Playstation kalitesine yükseltilmişti, belki de üç boyutluydu! Başlangıç pokémon'u olarak Squirtle'ı seçecektim, hatta kızımız bile olacaktı.

CD'yi konsola taktığımda Microsoft Paint'te çizilmiş ve iki karelik bir Pikachu karşıladı beni. Üstelik bu engelli Pikachu "pika-pika" bile demiyordu, geğirme-kusma arası sesler çıkartıyordu. Bir RYO falan değildi bu, ekrandaki deliklerden pokémon'lar kafasını çıkarıyor, biz de onlara vurmaya çalışıyorduk sadece. Çizimler, sesler, oynanış, her açıdan insanlık tarihi adına bir utanç kaynağıydı karşımdaki şey. Ruh hastası manyağın biri PS1 için böyle bir homebrew oyun yapmış (işsizliğin bile bir adabı var), daha da ruh hastası bir başkası CD'lere basıp piyasaya sürmüştü.

İşin ilginç tarafı oyunun adının neden Crazy Hit 2 olduğuna dair hiçbir fikrim yok, çünkü ilk oyunu falan yok bu kepazeliğin. Adamlar ilk oyunu olmayan bir devam oyunu yapmışlar. Bu bile akademik açıdan ele alınması gereken bir konu bence. ■ **EMRE S.**





SINIRI GEÇMEK *[SPEC OPS: THE LINE]*

Dubai'de tarihin gördüğü en büyük kum fırtınaları gerçekleşir ve kısa sürede bütün şehrin dış dünyayla bağlantısı kesilir. Albay Konrad de 33. taburla birlikte gönüllü olarak sivilleri tahliye etmek için şehre gider fakat onlar da bu kum deryasında mahsur kalırlar. Birleşmiş Milletler'in de bu doğal felaketi aşamamasının ardından şehir resmi olarak tarafsız bölge ilan edilir ve kendi kaderine terk edilir.

Bu olayın ardından Yüzbaşı Walker iki adamıyla birlikte büyük hayranlık duyduğu Albay Konrad'e ne olduğu öğrenmek ve mümkünse sivilleri tahliye edebilmek için Dubai'ye yollanır. Şehre vardıklarında görürler ki Albay Konrad burada kendi askeri düzenini kurmuştur, hatta kuralları çiğneyen sivilleri bile idam etmektedir. Bu yüzden ona karşı koyan bazı silahlı sivillerle Konrad'ın askerleri savaş halindedir.

Sivilleri baskı altında tutan Amerikan askerleriyle savaşmak ve öldürmek zorunda kalır Walker. Hatta Konrad'in askerleri tarafından tutulan bir bölgeyi aşmak için fosfor bombası bile kullanır fakat istemeden de olsa aralarında kadınlar ve ufak çocukların da olduğu 47 sivilin feci şekilde can vermesine sebep olur.

Albayı durdurmak için şehirde CIA'in adamları da yer almaktadır. Hatta şunu da fark eder ki sivilleri silahlandıran bizzat CIA'in kendisidir. En başından beri kandırılmıştır Walker. Konrad şehirde kaos ve yağma olmasını önleyebilmek için bu düzeni kurmak zorunda kalmış, kurallara uyan herkesi de korumuş ve iyi davranmıştır. Fakat CIA bunu dünyanın öğrenmemesi için bütün Dubai'yi yok etmeye çalışmış ve Walker da farkında olmaksızın buna yardımcı olmuştur.

Sebep ve şahit oldukları yüzünden akıl sağlığını yitirmeye başlar Walker. Üstelik bir adamı kızgın siviller tarafından asılarak, diğer adamı da Konrad'ın askerleri tarafından idam edilir. Fakat Walker bütün bu olanların sorumlusu olarak gördüğü Konrad'i öldürmek için yemin ederek Dubai Kulesi'ne varmayı başarır.

Ne var ki çok geç kalmıştır, zira Albay Konrad aslında haftalar önce sivilleri ve askerlerini bu cehennemden kurtarmayacağını anlayınca intihar etmiştir. Fakat Walker'ın hissettiği suçluluk duygusu onu yitirdiği aklında canlı tutmuş ve bütün suçu ölü adama yıkmış, yolculuğu boyunca da bu ölü adamın sesini duymaya devam etmiştir. Suçluluk duygusunu yenmek için kahraman olmaya çalıştıkça da daha çok insan öldürmüştür.

Bir süre sonra Walker'ı bulmak için Dubai'ye gelen bir ekip onu bomboş gözlerle birlikte mahvolmuş şehrin ortasında oturur halde bulur. Amerika'ya geri dönmek için araca bindiklerinde de askerin biri böylesi bir cehennemde nasıl hayatta kalmayı başardığını sorar. Walker'sa şu cevabı verir: "Başardığımı da kim söyledi?"

Şehirden yavaşça uzaklaşırken Walker bir zamanlar Afganistan'da beraber görev yaptığı Albay'ın şu sözlerini hatırlar:

"Biz artık eve falan dönemeyiz. Bizim gibi adamların geçmek zorunda kaldığı bir sınır vardır. Şanslıysak gerekeni yapar ve ölürüz. Tek arzum bir nebze olsun huzur bulabilmek"

■ **EMRE S.**

MEDYA

FİLM // KİTAP // DİZİ // MÜZİK

MONTY PYTHON AND THE HOLY GRAIL

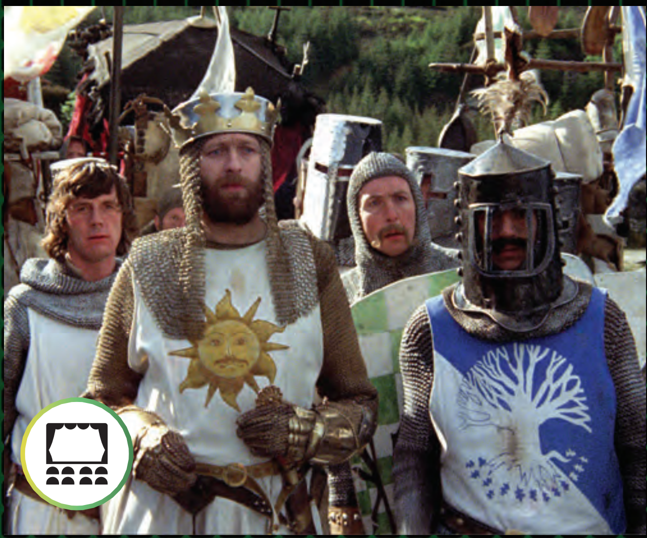
Yetmişlerden kalma bu İngiliz komedisini ilk nerede ve nasıl izlediğimi gerçekten hatırlamıyorum. Tek bildiğim, bütün filmi ezberlemiş olmama rağmen beni hâlâ güldürebildiği. Ben aslında pek komedi filmi sevmem. Özellikle günümüzde komedi, çoğunlukla ana karakterin kendisini utanç verici durumlara sokması üzerine kurulu olduğu için bana çok itici geliyor. Komedi filmlerinin çoğu da zaman geçtikçe etkisini kaybediyor bence, ne bileyim; şakalar, yapılan göndermeler eskiyor, revaçtan düşüyor.

Ama Monty Python? Asla.

Britanya'nın mitik kralı Arthur'un Kutsal Kase'yi aramak için çıktığı yolculuk anlatılıyor bu filmde. Çok mühim bir hikâye takdir edersiniz ki. Ama bu yolculuk… Biraz düşük bütçeli bir yolculuk. At yerine Hindistan cevizi kabuğuyla at sesi çıkaran uşak tarzı bir yolculuk.

Ni Diyen Şövalyeler ormanın ortasında neden çitli çimlik bahçe istiyor? Fransızlar neden bu kadar kaba? Bir Hindistan cevizini taşımak için kaç kırlangıç gerekir? Peki ya Afrika kırlangıcı olsa?? Gözünü sevdiğimin Kara Şövalyesi, uzvun kalmadı be yavrum, ölsene!!!

Satirik İngiliz komedisinin bomba örneklerinden, beni Monty Python ekibiyle tanıştıran film! Bende yeri çok ayrı Monty Python and the Holy Grail'in. İster kült olduğu için ister keyiflik izleyin ama bence kesinlikle izlemeden etmeyin. **GÜLHİS**



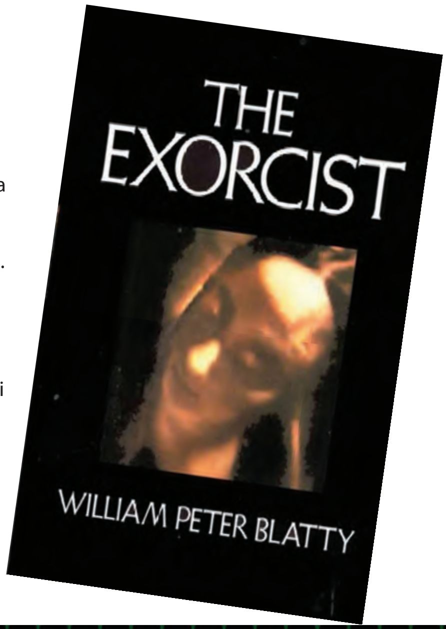
WILLIAM PETER BLATTY

ŞEYTAN

Sanırım ilginç bir çocukluk geçirdiğimi rahatça söyleyebilirim. Okumayı söktüğüm 4 yaşından beri korku türüne ilgi duyan bir velettim. Hayvan Mezarlığı'nı, Doğmamış'ı (The Unborn), İblis'i (The Damon) falan hep ilkokul döneminde okudum. İşte o dönemin benim için unutulmazları arasında başı çeken bir isim vardı, o da Şeytan'dı (The Exorcist).

Şeytan, Altın Kitaplar tarafından 1972 yılında yayınlamış, 1974'te de annem sayesinde bizim evin kitaplığına kurulmuş. Kapağı biraz müstehcen olduğu için orijinal resmini göstermeyeyim (şu an benim kitaplığımda o kitap) ama sanırım o yaşta ilgimi çekmesinin başlıca nedeni de o kapaktı. :) O zamanlar elimde tüm zamanların en unutulmaz korku eserlerinden birini tuttuğumun farkında değildim belki ama bazı satırlar resmen beynime kazınmıştı. Mesela miyesmikçih desem bu romanı okumuş olanların anılarını canlandırabilirim sanıyorum.

Şeytan, yani The Exorcist, asıl olarak 1973 tarihli filmiyle tanınıyor ve hikâyeyi de artık herkes biliyor. İçine şeytan kaçan bir kız ve bu şeytanı çıkarmaya çalışan bir rahip. 2001 tarihli yeniden kurgulanmış filmdeki örümcek yürüyüşü sahnesi doğrudan gözünüzün önüne gelmiş olmalı. Yine de çıkış noktası olan kitabı okumanın çok ayrı bir tat olduğunu söylememe gerek yok herhalde. Ha eğer çocuğunuz varsa da korkmayın, küçük yaşta böyle şeyler okuması, izlemesi kötü bir şey değil. Kendimden biliyorum. **ESER**





NODAME CANTABILE

Of nasıl bir hastalıktı, manyaklıktı Nodame ya...

Aslı manga Nodame'nin, animesi de var ki o da şahane ama yok ya, olay dizisidir.

Klasik müzik temalı dizimiz. 2 başkarakterimiz var: Nodame piyanist, Chiyaki'yse orkestra şefi. Ama aklınıza "acayip azmedip müziğimle dünyayı değiştireceğim" gibisinden karakterler geldiyse... Ahahh... Pek öyle değil bu ikisi. Nodame leşşşş... Vıcık vıcık yapışkannnn... Vahhhhşi... Aklı elli bin karış havadaaa... Ama bunlara rağmen görüp görebileceğiniz en sevimli karakterlerden biri nasıl oluyorsa. Serinin adının Nodame olması yanıltmasın yalnız, Chiaki de bir Nodame kadar önemli ve arıza. Kendini beğenmişliğin, burnu büyüklüğün bu kadar vücut bulduğu bir karakter daha bulamazsınız. Adam kendinden bahsederken "ore-sama" diyor, daha ne olsun :) Dünyanın en alakasız ikilisi dersiniz ama samimiyetle sözlü ve fiziksel şiddetin eşsiz birleşimi, çok çok acayip bir ilişkileri var. Bir yandan birazcık daha az pislik insanlar olmak adına bir yandan da müzikleri adına birbirlerine akla hayale gelmeyecek şekilde motivasyon veriyorlar.

Yan karakterler de çok başarılı seride ama yok hayır, Nodame ve Chiaki'dir bu dizinin uzak ara yıldızları. Nodame'yi oynayan Juri Ueno'ya pis âşık olmuştum zamanında, ablanın bir sürü filmini indirip izlemiştim. Chiaki'yi oynayan elemanın da hem bu kadar rezilliğin içinde yer alıp hem hâlâ bu kadar karizmatik bir karakteri canlandırabilmesine de ayrıca hayranım. Dünyanın en isabetli 2 oyuncu seçimi falan olabilirler cidden.

Çoğu zaman ucuz ama bilakis ucuz olduğu için dizinin abartılı havasına çok yakışan görsel efektlerin de özellikle hastasıyım bu arada. Ne bileyim Nodame telefonunu açar, Chiaki "alo" der, onun sesini duyar duymaz Nodame'nin kulaklarından "puf" diye dumanlar çıkar, yanakları kırmızı kırmızı parlar falan, acayip seviyorum serinin bu animemsi gariplikleri. Hani anime efektlerini live-action'a uyarlamaya çalışan bir şeyler izlediyseniz bilirsiniz, iğrenç durur. Nodame'nin kafası güzelliği içinde o efektler harika duruyor işte.

Bol bol da konser sahnesi var ki klasik müzik hakkında bir şeyler öğrenmek veya bu türü sevmek gibi bir niyetiniz varsa da bir numaralı uğrayacağınıza yer Nodame olmalıdır ayrıyeten.
ÖMER



TEOMAN

EN GÜZEL HİKÂYEM

Hep Teoman'ın bir modern çağ ozanı olduğunu düşünmüşümdür. Kendi yitik kuşağına ve onlardan sonra yitecekleredir şarkıları. İşte 2004 yılında çıkan En Güzel Hikâyem de cidden adı kadar iddialı, karanlık ve melankolik bir albümdür. Zaten "güzel bir gün ölmek için" gibi sözlere ve alışılmadık sertliğe sahip bir giriş parçasıyla olaya damardan giren bir albümden daha azı da beklenmemelidir.

Kendi adıma daha yeniyetme sayılacağım günlerde bazı şarkıların benim için pek bir anlamı yoktu ve daha kendi "En Güzel Hikâyem'i" yaşamamıştım. Tabii gel zaman git zaman Bugün, İnsanlar, Gökdelenler ve Tuzak gibi parçalar (özellikle de Tuzak) apayrı anlamlar ve yerler kazandı kişisel tarihçemde ve er ya da geç o en güzel hikâye de yaşanıp bitince kaseti başa sarıp Güzel Bir Gün diye diye hayata devam etmek gerekti. Sonrasında Teoman da zaten "yaşamak hayata katlanmak demek" gibisinden şarkılarla en iyi yaptığı hepimizi bunalıma sokma işine devam etti. Ama bu albüm hep özel bir yerde, diğerlerinin üstünde kaldı bir şekilde ve ben 20-30 yıl daha dinlesem sıkılacağımı sanmıyorum kendisinden. Çünkü daha tatlı evin, çocukların sahibi olma tuzağına düşmek var önümüzde. Ve o tuzağa düşmesek bile binlerce başka tuzağın her an köşe başında beklediği bilgisiyle yoğruluyoruz her gün. Yani adam haklı, en güzel hikâye bile bitmek zorunda… Ben bi'"Duş"a gireyim en iyisi. **EREN E.**

Oyungezer

SAYI: 140 - 2019/06

ISSN: 1307-8933

Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Evleri Ihlamur Cad. No13-B15A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

İmtiyaz Sahibi
Ateş Uluç, ates@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Yazı İşleri Müdürü
Ömer Akdağ, omer@oyungezer.com.tr

Editörler
Eren Eryürekli, eren.e@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Gülhis Canpolat, gulhis@oyungezer.com.tr

Görsel Yönetmen
Gizem Sedef, gizem@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
Ares Aybar, ares@oyungezer.com.tr
Can Arabacı, can@oyungezer.com.tr
Ege Sağın, ege@oyungezer.com.tr
Emre Karaoğlu, emrek@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Engin Vural, engin@oyungezer.com.tr
İhsan Can Asman, ihsana@oyungezer.com.tr
İpek Atam, ipek@oyungezer.com.tr
M. İhsan Tatari, ihsan@oyungezer.com.tr
Merve Akman, merve@oyungezer.com.tr
Noyan Akatlı, noyan@oyungezer.com.tr
Onur Kaya, onurkaya@oyungezer.com.tr
Pozan Erten, pozan@oyungezer.com.tr
Sabri Erkan Sabancı, sabri@oyungezer.com.tr
Tarık Kaplan, tarik@oyungezer.com.tr
Yasin İlgün, yasin@oyungezer.com.tr
Yiğit Tezcan, yigit@oyungezer.com.tr

Katkıda Bulunanlar
Barış Akpolat, Erkut Altındağ, Mert Gökhan

Web Geliştirme
Raşit Ülcay, rasit@oyungezer.com.tr

Reklam İletişim
Tel: 0216 465 98 50

İllüstrasyonlar
Yusuf Ustaoğlu, www.mavikam.net

setimedia

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Ateş Uluç

Yönetim Yeri:
Göksu Evleri Ihlamur Cad. No13-B15A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Basıldığı Yer:
Turkuvaz Haberleşme ve Yay. A.Ş.
Akpınar Mah. Hasan Basri Cad. No 4 SANCAKTEPE / İST
VD. BOGAZİÇİ KURUMLAR V. NO 871 045 8722

Basıldığı Tarih: 26 Mayıs 2019
Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık

Küçük bir rica...
Oyungezer'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.





www.oyungezer.com.tr